OnlyWar™
BURN THE UNCLEAN
DUTY UNTO DEATH
CADIA VICTO
Базовая книга правил
WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY

ONLY WAR™

ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

Fantasy Flight Games

Only War Designed By
Andrew Fischer
with additional concepts by Mack Martin and Sam Stewart

Lead Developer
Andrew Fischer

Writing and Development
Owen Barnes, Max Brooke, Nathan Dowdell, John Dunn, Matthew "HBMC" Eustace, Tim Flanders, Ian Hardin, Andy Hoare, Jason Marker, Mack Martin, Charles May, Brandon Rospond, and Sam Stewart

Based on Dark Heresy, Designed By
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

Editing and Proofreading
Graham Davey, Alex Davy, Matt Harkrader, and David Johnson

Graphic Design
Edge Studios, David Ardila with WiL Springer

Cover Art
Sam Wood

Interior Art
A.L. Ashbaugh, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Sam Burley, Jon Cave, Mauro Dal Bo, Javier G. Ureña, Diego Gisbert Llorens, Zach Graves, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Jason Juta, Anton Kokarev, Mathias Kollros, Sam Lamont, Simon Lissaman, Jorge Maese, Marco, Morte, Sean Andrew Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, and Mark W. Smith

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing and Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
John French, Andy Hall, and Owen Rees

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks to the Playtesters
See page 397 for a full list.

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Only War, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Only War game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-469-0 Product Code: IG01 Print ID: 1405NOV12

Printed in China

For more information about the **Only War** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Предисловие 8

Вступление 9
- Войне нет конца 9
- Окровавленные звёзды и разорённые планеты 11
- Всемирная война 13
  - Каликсида и Внешний фронт 13
- Молот Императора 14
  - Рождённые в битве 14
  - Цепь командования 15
  - Арсеналы Бога-Императора 17
  - Сбор на войну 18
  - Вспомогательные части и части поддержки 20
  - Анатомия полка 21

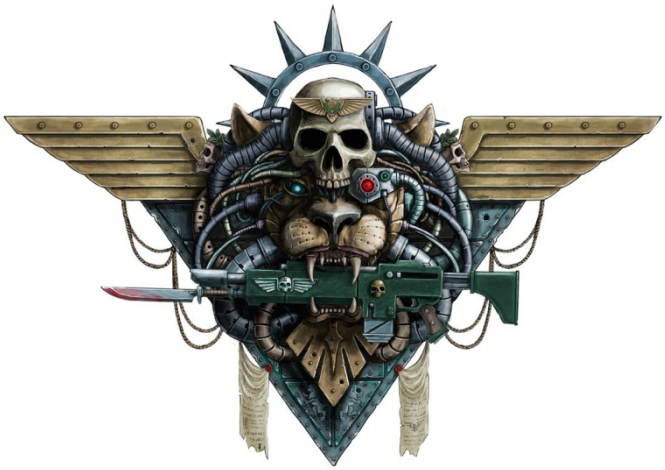
Глава I. Игровой процесс 25
- Игровые кости 26
- Характеристики 26
- Характеристики и их бонусы 27
- Тесты 27
  - Основная механика 27
  - Тесты умений 28
  - Тесты характеристик 28
  - Ступени успеха и провала 28
  - Длительные тесты 29
  - Состязательные тесты 29
  - Сложность тестов 29
- Роль судьбы 30
  - Использование очков судьбы 30
  - Сжигание очков судьбы 31
  - Получение дополнительных очков судьбы 31
- Скорость передвижения 31
  - Повествовательное и структурированное время 31
  - Лазанье 32
  - Прыжки в длину и в высоту 33
  - Плаванье 33
- Перенос, подъём и толкание предметов 34
- Освещённость 35
- Полёт 35
- Эффекты гравитации 35

Глава II. Создание полка 36
- Анатомия полка 37
- Выбор полка 38
- Востроянские первенцы 39
- Кадийские ударные части 41
- Катачанские войны джунглей 43
- Корпус смерти Крига 45
- Маккавейские янычары 47
- Мордианская Железная гвардия 49
- Талларнские пустынные рейдеры 51
- Элизийские десантные части 53
- Правила создания полка 55
  - Создание полка 55
  - Выбор родного мира или происхождения 55
  - Командир 60
  - Подготовка и доктрины 61
  - Стандартный полковой набор 65
  - Финальные штрихи 67

Глава III. Создание персонажа 68
- Создание гвардейца 69
- Шаг 1: Определение характеристик 70
- Шаг 2: Выбор специальности 72
  - Водитель 73
  - Военный врач 75
  - Сержант 77
  - Специалист по тяжёлому вооружению 79
  - Стрелок 81
  - Комиссар 83
  - Огрин 85
  - Ратлинг 87
  - Санкционированный псайкер 89
  - Священник Министорума 91
  - Техножрец-машиновед 93
  - Штурмовик 95
- Шаг 3: Раны, очки судьбы и трата опыта 97
  - Количество ран 97
  - Очки судьбы 97
  - Стартовый опыт 97
  - Склонности 97
  - Улучшения характеристик 98
  - Приобретение умений 99
  - Приобретение талантов 100
- Шаг 4: Оживление персонажа 101
- Шаг 5: Создание товарища 105
  - Создание товарища 105
  - Потеря и замена товарищей 105

Глава IV. Умения 106
- Использование умений 107
- Тесты умений 107
- Использование умений без тренировки 108
- Специализированные умения 108
- Виды умений 109
- Постижение умений 109
- Описания умений 111

Глава V. Таланты и особенности 130
- Использование талантов 131
- Приобретение талантов 131
- Таланты 135
- Особенности 151
  - Описания особенностей 151



Глава VI. Арсенал 156
Полковая логистика 157
Снабжение 158
Стандартный полковой набор гвардейца 160
Запрашиваемое снаряжение 161
Качество снаряжения 163
Оружие 164
Свойства оружия 165
Стрелковое оружие 170
Лазерное оружие 170
Стабберное оружие 171
Болтерное оружие 174
Мельта-оружие 175
Плазменное оружие 176
Зажигательное оружие 177
Низкотехнологичное оружие 178
Пусковое оружие 179
Гранаты, ракеты и мины 180
Экзотическое оружие 182
Холодное оружие 183
Цепное оружие 183
Силовое оружие 183
Психосиловое оружие 184
Низкотехнологичное оружие 185
Улучшения оружия 186
Подгонка оружия 188
Боеприпасы 190
Необычные боеприпасы 191
Снаряды для танков и артиллерии 192
Доспехи 193
Защитные поля 194
Снаряжение 195
Специальная одежда и костюмы 195
Медикаменты и наркотики 196
Инструменты 198
Кибернетические имплантаты 201
Бионические заменители частей тела 202
Вживляемые системы 203
Боевая техника Имперской Гвардии 207
Типы боевой техники 207
Скорость машин 208
Особенности боевой техники 209
Боевая техника Имперской Гвардии 212

Глава VII. Психосилы 218
Псайкеры в Имперской Гвардии 219
Психосилы в **Only War** 220
Пси-рейтинг 220
Применение психосил 220
Уровни психической мощи 220
Тест сотворения психосилы 221
Психический разряд 222
Психические феномены 223
Психосилы 225
Формат психосил 225
Биомантия 226
Пиромантия 227
Прорицания 229
Телекинез 231
Телепатия 233

Глава VIII. Бой 235
Повествовательное vs. структурированное время 236
Повествовательное время 236
Структурированное время 236
Как проходит бой 236
Использование действий 238
Атака 244
Бой без оружия 246
Бой двумя руками 247
Боевые условия 247
Ранения 251
Раны 251
Усталость 252
Урон характеристикам 252
Состояния персонажей и особый урон 258
Исцеление 260
Товарищи в бою 260
Контакт 261
Исполнение приказов 262
Атаки по товарищам 263
Боевая техника 264
Вождение 264
Техника в бою 266
Урон и ремонт 272
Ремонт техники 272

Глава IX. Ведущий 277
Роль ведущего 278
Основы 279
Вождение игр **Only War** 279
Темы **Only War** 280
Стили игры 280
Неигровые персонажи 281
Награды 282
Очки опыта 282
Очки судьбы 283
Боевые награды 283
Задания 285
Инструктаж 285
Цели заданий 285
Типичные задания 286
Осложнения 286
Разбор полётов 287
Кампании 287
Создание кампании 287
Проведение крупных сражений 290
Кампании Имперской Гвардии 291
Общие советы 291
Боевые задания 292
Кампании 292
Применение товарищей 293
Организационная структура 294
Взаимодействие 296
Социальные умения 296
Предрасположенность 296
Взаимодействие с группами 296
Страх и проклятие 297
Очки безумия и порчи 297
Страх 297
Безумие 298
Порча 300
Использование **Only War** с другими играми 303
Правила переноса 302

Глава X. Всегалактическая война 305
Империум Человечества 307
Повелители Человечества 307
Войны Императора 309
Сектор Каликсида 313
Пространство Коронус 315
Иерихонский рубеж 317
Вопящий вихрь 318
Внешний фронт 320
Грехи отцов 320
Зелёная волна надвигается 322
Всеобщая война 322
Планеты Внешнего фронта 325
Субсектор Периферия 325
Культ 325
Ганф Магна 328
Циск 328
Синофия 329
Циклопея 329
Кальф 330
Война! Мракозуба 330
Авитохол 331
Северов доминат 333

Глава XI. Противники и NPC 335
Хаос 336
Боевая техника Хаоса 340
Тёмные эльдары 342
Боевая техника тёмных эльдаров 347
Орки 349
Боевая техника орков 356
NPC 358

Глава XII. Смерть дикарям! 363
Предыстория 364
Краткое содержание приключения 365
Справка: Скринн 365
Прибытие 368
Новые знакомства и боевые задачи 370
Сквозь джунгли 373
На заводе 374
Оборона комплекса 377
Завершение 378
Приложение 379

Глава XIII. Старые вояки 380
Предыстория 381
Краткое содержание приключения 382
Справка: Вирбий 382
Прибытие и назначение 385
В тылу врага 388
Лагерь генерала 393
Разбор полётов 397
Награды 397
Приложение 398

Часто задаваемые вопросы 401
Примечания 402
Лист персонажа 403
Лист отделения 405

Переводчик: Широхов С. П.

Издание: 1.5

Примечание переводчика

Этот перевод **«Базовой книги правил Only War»** дополнен материалами из официального приложения **«Набор ведущего»** (Game Master's Kit), что включает в себя короткое приключение и раздел, посвящённый ведению длинных кампаний, а также разными мелочами из других изданных приключений.

Кроме того, при составлении были учтены исправления, что вносит единственная выпущенная для **Only War** эррата, и не забыт небольшой FAQ.

В систему **Only War** также входят дополнения **«Молот Императора»**, **«Щит Человечества»** и **«Враги Империума»** – их переводы вы можете найти по этим ссылкам.

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Это сорок первое тысячелетие...

Вот уже сотню веков Император недвижимо восседает на Золотом троне Земли. Волей богов, он – владыка человечества и мощью своих неисчислимых армий, он – повелитель миллиона миров. Он – гниющий труп, незримо поддерживаемый могуществом Тёмной эры технологий. Он – падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, и который поэтому никогда по-настоящему не умрёт.

Но даже в не-смерти своей Император продолжает вечную стражу. Могучие боевые флоты пересекают кишащий демонами Варп – единственный путь между звёзд, и путь этот озаряет свет Астрономикона, психического воплощения воли Императора. Неисчислимые армии идут в бой во имя Его на бессчетных мирах. Величайшие из его воинов – Адептус Астартес, космодесантники, генетически усовершенствованные суперсолдаты. Имя их товарищам по оружию – легион: Имперская Гвардия и несметные ряды сил планетарной обороны, вечно бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус – лишь некоторые из них. Но всех их едва-едва хватает для того, чтобы сдерживать непреходящую угрозу чужих, еретиков, мутантов и куда худших врагов.

Быть человеком в такие времена, значит быть одним из бессчетных миллиардов. Это значит жить при самом жестоком и кровавом режиме, который можно вообразить. Эта история о тех временах. Забудьте о могуществе технологии и науки, ибо было забыто столь многое, что уже никогда не будет открыто вновь. Забудьте об обещаниях прогресса и взаимопонимания, ибо в тёмном и мрачном будущем есть только война. Нет мира среди звезд, есть лишь вечность бойни и резни под смех кровожадных богов.

Предисловие

В 1987 году компания **Games Workshop** выпустила **«Rogue Trader»** – книгу правил для научно-фантастической настольной игры с миниатюрами, что захватила умы множества игроков по всему миру образами мрачного, тёмного будущего. Два десятилетия фанаты **Warhammer 40 000** требовали сделать ролевую игру по этой глубокой и притягательной вселенной. Ещё пять лет спустя, **Games Workshop** выпустила **Dark Heresy** – первую ласточку в целой серии ролевых игр по вселенной **Warhammer 40 000**.

Dark Heresy позволяет игрокам принять на себя роль аколитов – слуг могущественного инквизитора. Пользуясь своей безграничной властью, аколиты заглядывают в самые далёкие и самые тёмные уголки Империума Человечества, выкорчевывая ересь повсюду – от подземелий колоссальных городов-ульев до башен величественных храмовых миров.

После выхода **Dark Heresy** и первых дополнений к ней, права на издание ролевых игр по вселенной **Warhammer 40 000** были переданы компании **Fantasy Flight Games**. Мы подхватили эту серию и продолжили её, сделав следующий большой шаг – выпустили базовую книгу правил для новой игровой системы – **Rogue Trader**. Она давала игрокам возможность исследовать миры **Warhammer 40 000** так, как им заблагорассудится. Обладающие торговыми патентами персонажи отправлялись во тьму пустоты, чтобы воевать, исследовать неизведанные просторы и прокладывать свой собственный путь к успеху и богатству.

Третья игровая система в линейке книг **Warhammer 40 000 Roleplay** рискнула взяться за наиболее знаковую тему для всей вселенной **Warhammer** – Адептус Астартес. В **Deathwatch** игроки отправлялись на опасные задания, в роли элитной группы космодесантников-ксеноборцев. Генетически улучшенные, прошедшие невероятные тренировки воины, снабженные лучшим оружием, что может предложить Империум, сражались с самыми страшными врагами и решали судьбы не отдельных миров, но целых секторов космоса.

После **Deathwatch** мы решили резко свернуть в другую сторону, позволив игрокам принять роль еретиков, с которыми они раньше сражались. В системе **Black Crusade** сбросившие оковы рабства персонажи искали славной судьбы средь искалеченных звезд Вопящего вихря. Кроме того, **Black Crusade** давал игрокам возможность играть персонажами разной силы. Еретики и колдуны сражались плечом к плечу с могучими космодесантниками Хаоса за возможность начать опустошительный чёрный крестовый поход против Империума Человечества.

Каждая из этих игр всё выше поднимала возможности персонажей – базовый герой превратился из уполномоченного инквизитором аколита в закованного в силовые доспехи суперсолдата, одарённого Тёмными богами. И тогда мы решили сделать шаг назад. Многие из наших игровых серий выводят возможности персонажей за грань доступного простым смертным – дают им огромную власть, технологии или невообразимые психические способности, благодаря которым игроки могут творить со вселенной всё, что захотят. Мы захотели дать игрокам прочувствовать, что такое быть обычным человеком в мире **Warhammer 40 000**, человеком, что ежедневно встречается с теми же ужасами, что и космодесантник, но не имеет ничего, кроме своей смекалки, лазгана да товарищей, благодаря которым он сможет дожить до следующего дня. Так мы взялись за разработку **Only War**, книги полностью посвященной Имперской Гвардии.

Изначально **Only War** задумывалась как дополнение к **Dark Heresy**. Самая суровая и жестокая из наших систем, предполагающая наиболее слабых персонажей, казалась нам идеально подходящей для введения в неё Имперской Гвардии. Однако чем больше мы работали над этой книгой, тем сильнее понимали, что в неё одну не влезут все наши идеи. Так **Only War** превратился в базовую книгу правил для целой системы, которая должна дать игрокам почувствовать себя простыми смертными, которым приходится противостоять величайшим врагам сорок первого тысячелетия и сохранять надежду и узы товарищества даже перед лицом кажущихся непреодолимыми опасностей.

Так что надевай каску и берись за лазган, солдат. Время сражаться с врагами Империума!

Счастливых вам игр

Команда разработчиков Warhammer 40 000 Roleplay

Войне нет конца

Война – это огонь, что сжигает Империум, и безумие, которым он был порожден. На миллионах, миллионах миров, отделенных друг от друга тысячами световых лет, человек бесконечно сражается с чужаками, еретиками и демонами для того, чтобы Человечество продолжало существовать. От политых кровью миров-фронтиров до холодных глубин космоса, люди ведут постоянную войну с галактикой, сражаясь с врагами внешними, внутренними и потусторонними. Насчитывающий бесчисленные миллиарды миллиардов душ Империум Человечества под недреманным взором Бога-Императора раскинулся на всю галактику. Но во владениях его неспокойно, а дни его славы давно позади. Он тонет во мраке, из которого может никогда не подняться. Со всех сторон Империум окружают могучие царства ксеносов, которые стремятся сами править галактикой или просто жаждут уничтожения человечества. Людям нет места в их планах, и все эти чужаки – враги, ещё один противник, который должен быть сокрушен.

Внутри самого Империума брат идёт против брата, постоянно бушуют тысячи гражданских войн, а армии Бога-Императора бесконечно искореняют ересь и крамолу на своих собственных мирах. Однако его подданные не перестают проявлять недовольство и поднимать восстания против своих деспотов, будучи захвачены нечестивыми идеями или очарованы мерзкой философией чужаков.

За гранью реальности лежит Варп, иномировое царство безумия и Хаоса, которым вынуждены пользоваться космические корабли, чтобы пересекать большие расстояния, и из которого черпают силу псайкеры. Из этого иного пространства, через разрывы в ткани реальности, приходят демоны и чудовища, несущие гибель и разрушение обитателям целых миров.

Лишь бесконечная война, жестокое противостояние и жизни бессчетного множества солдат позволяют Империуму выживать. Это страшная цена для десятитысячелетней империи во времена, когда свет человечества угасает, его судьба стоит на грани бездны, а впереди лишь вечная тьма пустоты.

Никогда Империум не знал мира. С тёмных времен своего зарождения, когда целые сектора сражались друг с другом, до тёмного и мрачного настоящего Империум всегда был охвачен пламенем войн. Периоды относительной безопасности и стабильности, что нередко случаются на отдельных мирах и звёздных системах, покупаются ценой тех тысяч, что стоят на грани забвения, и чей народ жертвует собой ради того, чтобы спасти другие владения человечества и Бога-Императора. Империум осаждают столь опасные, ужасные и многочисленные враги, что лишь жестокость и организованность даёт ему надежду на выживание. Бог-Император восседает на вершине империи, а полчища слуг и колоссальные армии насаждают Его волю среди обитателей Империума, обеспечивая их преданность и покорность. Благодаря этому, Империум сохраняет единство, ибо открытость разума и малодушие равны приглашению врагов, что живут для того, чтобы пировать на костях человечества. Лишь размеры Империума и его древнее могущество спасают это царство от полного уничтожения; он может потерять сотню звёздных систем или мир, на котором живёт миллиард верноподданных, и продолжить сражаться. И всё же, он медленно умирает – армии Бога-Императора отчаянно цепляются за то, что осталось, системы рассыпаются, а медленная гниль крамолы и ереси пожирает их изнутри. Империум в упадке, и даже если он простоит ещё десять тысяч лет, каждая битва, в которой его воинства побеждают, каждый покорённый или стёртый с лица земли враг – это лишь крохотный кирпичик для дамбы, что не сможет сдержать надвигающийся шквал смерти и разрушений.

Живущие в эти времена осознают, насколько опасна и недружелюбна галактика. Они смотрят на звезды, но видят лишь тьму, скрывающую алчных ксеносов-пиратов и порождённых Варпом чудовищ, охочих до людских душ. Из-за этого многие не поднимают взора к небесам и проживают свои жизни, не дерзая и помыслить о чем-то, кроме преданности Императору и убежденности в том, что молитвы и тяжелый труд даруют безопасность.

Но, есть и те, долгом которых становится защита Империума. По собственному решению или волей случая, эти мужчины и женщины попадают в армии Бога-Императора, учатся сражаться и отправляются к далёким звездам, чтобы сдерживать подступающую ночь. Они приходят с миллионов миров, отличающихся культурой, верованиями и суевериями, но вместе сражаются против врагов Императора, объединенные преданностью далёкому монарху, которого они никогда не встречали, и чувством долга перед Империумом, лишь крохотную часть которого они когда-либо увидят. Тем не менее, они сражаются; за честь своей родины, из преданности делу или самому человечеству, сражаются просто потому что им это по душе или потому что у них нет выбора, и убить врага – значит самим прожить ещё один день. Каким бы ни было их происхождение, причины бороться или подготовка – все эти люди создают тонкую линию, что защищает Империум от полного и окончательного уничтожения; они – Имперская Гвардия.

Отправлять своих мужчин и женщин на службу в Гвардию – долг каждой планеты в Империуме; эти солдаты будут защищать не только родину, но и всю галактическую империю, в которую она входит. Стать гвардейцем – значит покинуть родной мир, зачастую едва достигнув совершеннолетия, и окунуться в жизнь, полную жёсткой дисциплины, бесконечных тренировок и постоянной готовности к войне. Счастливчиками могут считать себя те, кому выпадет сражаться на родных мирах в своей звездной системе – но, как правило, это означает, что эта система уже охвачена войной, и новобранцы с малых лет жили под угрозой гибели и в осознании того, что когда-то придёт их черед взять оружие, придя на смену отцам и братьям. Но гораздо чаще гвардейцам приходится покидать свою родину навсегда и совершать кошмарное путешествие сквозь пустоту, к далеким полям битв, где они будут сражаться во имя Императора. Имперская Гвардия – чудовищно огромная бюрократическая и логистическая машина, бесконечно вербующая гвардейцев едва ли не на каждой планете Империума и посылающая их воевать, иногда близко, иногда настолько далеко, что эти расстояния не силах охватить человеческий разум. Глупо спорить с тем, что имперский гвардеец – не более чем песчинка на залитом кровью пляже, и, когда он неминуемо погибнет вместе с тысячей товарищей по оружию на очередной безымянной высоте, никто не вспомнит о нём. Его гибель продлит жизнь Империума – всего на пару мгновений – но это делает его жертву необходимой в умах командиров и славной в глазах Бога-Императора.

Что такое ролевая игра?

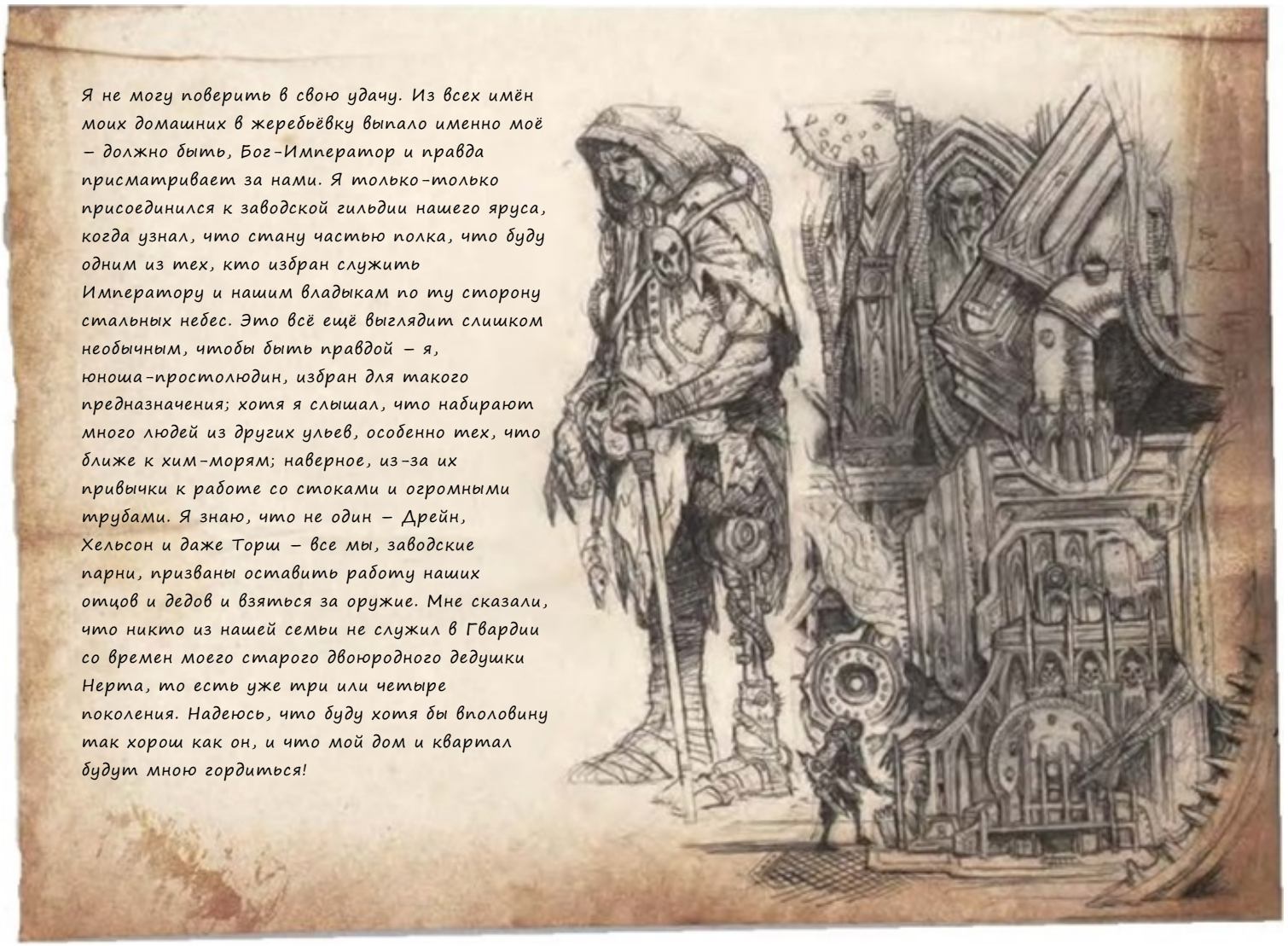
В ролевой игре вы создаете себе альтер-эго, вымышленного персонажа, что будет вашим воплощением в игровом мире. Может быть, это будет прославленный воин, хитроумный колдун или вождь, внушающий трепет своим тёмным величием. Вы и ваши друзья проводите своих героев через приключения. Это все равно, что читать фантастический роман, смотреть зубодробительный боевик или телесериал – за исключением того, что вместо пассивного чтения или просмотра, вы можете сами управлять своими героями, принимаете за них решения, совершаете поступки и даже просто говорите за них. Вместо того чтобы ждать, как повернется история, *вы* сами можете направлять её и даже определять её исход.

Как же всё это происходит? Как вы решаете, что произойдет? Для этого-то и нужна игровая система. Ролевые игры, такие как **Only War**, предоставляют систему правил, в которых рассказывается, как создавать персонажей и взаимодействовать с игровым миром. Существуют свои правила для того, чтобы вести перестрелки, участвовать в переговорах или тайно проникнуть во вражеское логово и уничтожить его. Когда персонаж будет совершать что-то важное, правила потребуют бросить кости – результат определит, преуспел ваш герой или нет. Правила определяют основу игры, кости добавляют в неё элемент случайности. В конце концов, разве можно говорить об успехе, если не было даже вероятности потерпеть поражение?

На первый взгляд, может показаться, что в системе **Only War** и ей подобных очень много правил. Однако, прочитав книгу, вы увидите, что они весьма просты, интуитивно понятны и легко запоминаются. Вся **Only War** построена на нескольких простых механиках. Нужно только понять их, ухватить остальное будет намного проще.

Для того чтобы эти правила соблюдались, в каждой игре есть свой ведущий. Это можете быть вы или один из ваших друзей, выбранный по всеобщему согласию. В отличие от всех остальных, у ведущего нет своего персонажа. Вместо этого он ведёт игру, рассказывает историю и описывает мириады ситуаций, которые могут возникнуть. Он управляет действиями тех людей, которых встречают персонажи игроков, событиями и обстоятельствами, что определяют ваши решения и действия, служит рассказчиком и судьёй.

Все остальные игроки управляют персонажами, вокруг которых крутится сюжет. Эти персонажи называются *игровыми персонажами* или *персонажами игроков*. Игроки описывают намерения и действия своих персонажей ведущему, который решает (основываясь на правилах), были эти действия успешными или нет и как эти слова или поступки повлияли на историю.



Я не могу поверить в свою удачу. Из всех имён моих домашних в жеребьёвку выпало именно моё – должно быть, Бог-Император и правда присматривает за нами. Я только-только присоединился к заводской гильдии нашего яруса, когда узнал, что стану частью полка, что буду одним из тех, кто избран служить Императору и нашим владыкам по ту сторону стальных небес. Это всё ещё выглядит слишком необычным, чтобы быть правдой – я, юноша-простолюдин, избран для такого предназначения; хотя я слышал, что набирают много людей из других ульев, особенно тех, что ближе к хим-морям; наверное, из-за их привычки к работе со стоками и огромными трубами. Я знаю, что не один – Дрейн, Хельсон и даже Торш – все мы, заводские парни, призваны оставить работу наших отцов и дедов и взяться за оружие. Мне сказали, что никто из нашей семьи не служил в Гвардии со времен моего старого двоюродного дедушки Нерта, то есть уже три или четыре поколения. Надеюсь, что буду хотя бы вполовину так хорош как он, и что мой дом и квартал будут мною гордиться!

Окровавленные звёзды и разорённые планеты

«Не заплатив кровью, не добьешься ничего стоящего»

- командующий Тирас Кор,
синтиллийский 73-й полк лёгкой пехоты

Это сорок первое тысячелетие, и галактика стоит на краю гибели. Человечество покорило звезды, за тысячелетия заселило множество планет и распространило свою власть даже на пустоту космоса. Эпоха Человека началась, когда первые корабли колонистов покинули древнюю Терру – с тех пор судьба человечества знала много взлётов и падений в сражениях с равнодушной галактикой и враждебными чужаками. Десять тысяч лет назад, из непредставимого мрака и разрухи вознёсся Бог-Император и вновь объединил человечество. В великом крестовом походе, что длился много лет, Его армии собирали воедино рассеянные сообщества людей и создали то, что стало Империумом Человечества. К сожалению, Император не успел завершить свой великий труд – Гор, некогда самый верный его сподвижник, предал своего господина и вверг галактику в пламя гражданской войны, что едва не разрушила всё, чего удалось достичь. В поединке с Гором Император был смертельно ранен и возведен на Золотой трон, чьи древние механизмы поддерживают жизнь Повелителя Человечества. Несмотря на свои раны, Его армии победили предателей, и Его мечта о единстве и господстве человечества выжила. Империум владеет мирами на тысячи световых лет окрест и считает своей каждую заселённую людьми планету, поклоняются там Богу-Императору с далёкой Терры или нет. Огромные армии и эскадры боевых кораблей ежедневно сражаются, защищая Империум и сдерживая мириады врагов человечества. Однако, десять тысяч лет – это очень долгий срок; века шли, и рубежи Империума всё сужались – многие миры откололись или были разрушены, а могущественные империи чужаков взрастали внутри самого царства Императора. Быть может, если бы Повелитель Человечества успел завершить свой великий труд объединения галактики или если бы люди по своей природе не были бы так склонны к разрушению, Империум бы не содрогался в войнах и распрях. А быть может, десять тысяч лет – это весь срок, отпущенный Империуму, что канет в бездну, когда это время истечёт.

От этой вечной резни и хаоса Империум призвана защищать и оборонять Имперская Гвардия. Даже сейчас, на закате своей славы, Империум занимает бóльшую часть галактики, объединяя миллионы миров и несметные миллиарды людей. Чудовищная огромность – источник его величайшей силы и величайшей слабости. Размеры Империума позволяют ему переносить потерю целых планет без особого вреда, но они же невероятно усложняют оборону. Едва ли поддается пониманию человеческого рассудка то, какая нужна система снабжения для армии, что должна защищать всю галактику и оборонять от десятков врагов империю, не имеющую чётких границ. Даже сам Администратум, крупнейший бюрократический аппарат Империума, призванный записывать и хранить сведения об армиях Бога-Императора, очень слабо представляет точное число мужчин и женщин, служащих в Гвардии. Почти каждый мир содержит силы планетарной обороны – небольшой гарнизон, который часто ничего не может поделать с подготовленным вторжением или восстанием. Это дело для ближайших полков Имперской Гвардии, призванных с десятков миров, близких или далёких. Поиск таких частей и переброска их в зону боевых действий может занять месяцы или даже годы, и солдаты обнаружат, что мир, который они прибыли защищать, уже давно в руках врага. Получается, что полки Гвардии вечно либо воюют, либо спешат на войну; солдаты забиваются в окопы и траншеи на разорённых войной планетах или ждут своей судьбы в трюмах транспортных кораблей, что идут через Варп. Имперская Гвардия не знает другой жизни – всегда готова к войне, всегда готова к бою.

Количество врагов, что противостоят Империуму и его Гвардии не поддается подсчёту. Давным-давно человечество осознало, что среди звезд не будет ни одиночества, ни покоя. Любая чужеродная жизнь признана враждебной человечеству, и каждая ксенораса, неважно многочисленная или нет, считается угрозой владычеству Человека. Зачастую, империи чужих не выходят за пределы горстки планет или одной системы, и потому легко сдерживаются или уничтожаются, будучи неспособны что-то противопоставить несметным армиям и могучим боевым кораблям Империума. Есть и ксенорасы, что доставляют больше проблем – от них не отмахнешься просто так и не сокрушишь грубой силой. Некоторые занимают видное место в списках врагов человечества. Кровожадные орки, загадочные и надменные эльдары, совершенно чуждые тираниды и обладающие самими совершенными технологиями тау – все они числятся среди главных врагов Имперской Гвардии.

Орки вездесущи – звероподобные, зеленокожие чужаки, обитающие на миллионах миров, чья совокупная численность приближается к численности самого человечества, а то и превосходит её. Мускулистые и вечно жаждущие насилия орки живут лишь войной. Против Империума, против других ксеносов, против других орков – им просто наплевать. Лишь этот фактор не позволяет зеленокожим заполонить Империум, так как, несмотря на всю свою свирепость и грубые, но эффективные технологии, орки редко собираются под одним знаменем – им больше по душе драться в бесконечных стычках за власть. Объединившееся воинство орков – *война!* – страшная напасть, которую очень трудно сдержать, и которая может ввергнуть в пламя и смерть целые звёздные системы. Отражая такие вторжения, в землю ложились целые полки – мужчины и женщины, скормленные зверю, дабы замедлить или остановить его приближение. Это долг Имперской Гвардии.

Эльдары – древняя раса, правившая галактикой до человечества и ныне погрузившаяся в пучину упадка и клонящаяся к закату. Эти хитроумные и технологически развитые чужаки считают человечество выскочками и едва ли не животными, что вылезли из грязи своего родного мира, чтобы расползтись среди звезд. Людям обычно непросто понять, что движет эльдарами, которые, в отличие от других, более свирепых или многочисленных врагов человечества, в погоне за победой куда чаще прибегают к интригам и коварству, чем к открытому противостоянию. Когда эльдары всё же решают, что пришло время атаковать, они наносят точный, стремительный и неожиданный удар, достигают своей цели и скрываются так же быстро, как и появились. Не один полк Имперской Гвардии попал в засаду и был истреблен подчистую, не успев даже понять, что на него напали эти вероломные ксеносы.

Тираниды – это ужасные чужеродные чудовища, пришедшие из-за границ самой галактики, пожирающие всё на своём пути, чтобы прокормить биофлоты и корабли-ульи. Бесконечное наступление тиранидов идёт с Восточной окраины, и Имперская Гвардия должна стеной стоять на пути этой волны. Подобно двум могучим молотам, сталкивающимся друг с другом, жуткие выводки тиранидских тварей и противоестественные чудовища схлёстываются с многомиллионными рядами Имперской Гвардии. Это кошмарная и кровавая война на истощение, в которой каждый погибший в муках гвардеец кормит тиранидский улей, делая его сильнее, а Империум – слабее. Но у Имперской Гвардии нет выбора – если она дрогнет, тираниды поглотят её и ещё глубже вопьются в Империум; и потому в жернова этой мясорубки отправляется всё больше и больше полков.

Тау – молодая и идеалистическая раса синекожих гуманоидов, создавшая маленькую, но обладающую высокими и развивающимися технологиями империю. По сравнению с историей Империума, исчисляющейся тысячелетиями, тау совсем недавно вошли в силу – всего пара тысяч лет отделяет сегодняшних тау от их первобытных предков. Однако они сумели распространить влияние на целый регион космоса, стремительно захватить новые планеты и заключить союзы с множеством более мелких рас, таким образом, создав сильное государство, чьи границы пересеклись с Империумом. Не менее чем высокотехнологичное оружие и пустотные корабли, опасна философия тау, проповедующая единство и совместный труд с другими расами во имя «Высшего блага» и ставящая своей целью достижение равенства и баланса. Многие люди соблазнились этой ложью. Империя тау

продолжает покушаться на владения Человечества, вытягивает из Империума всё больше ресурсов и становится всё более и более опасной угрозой для него.

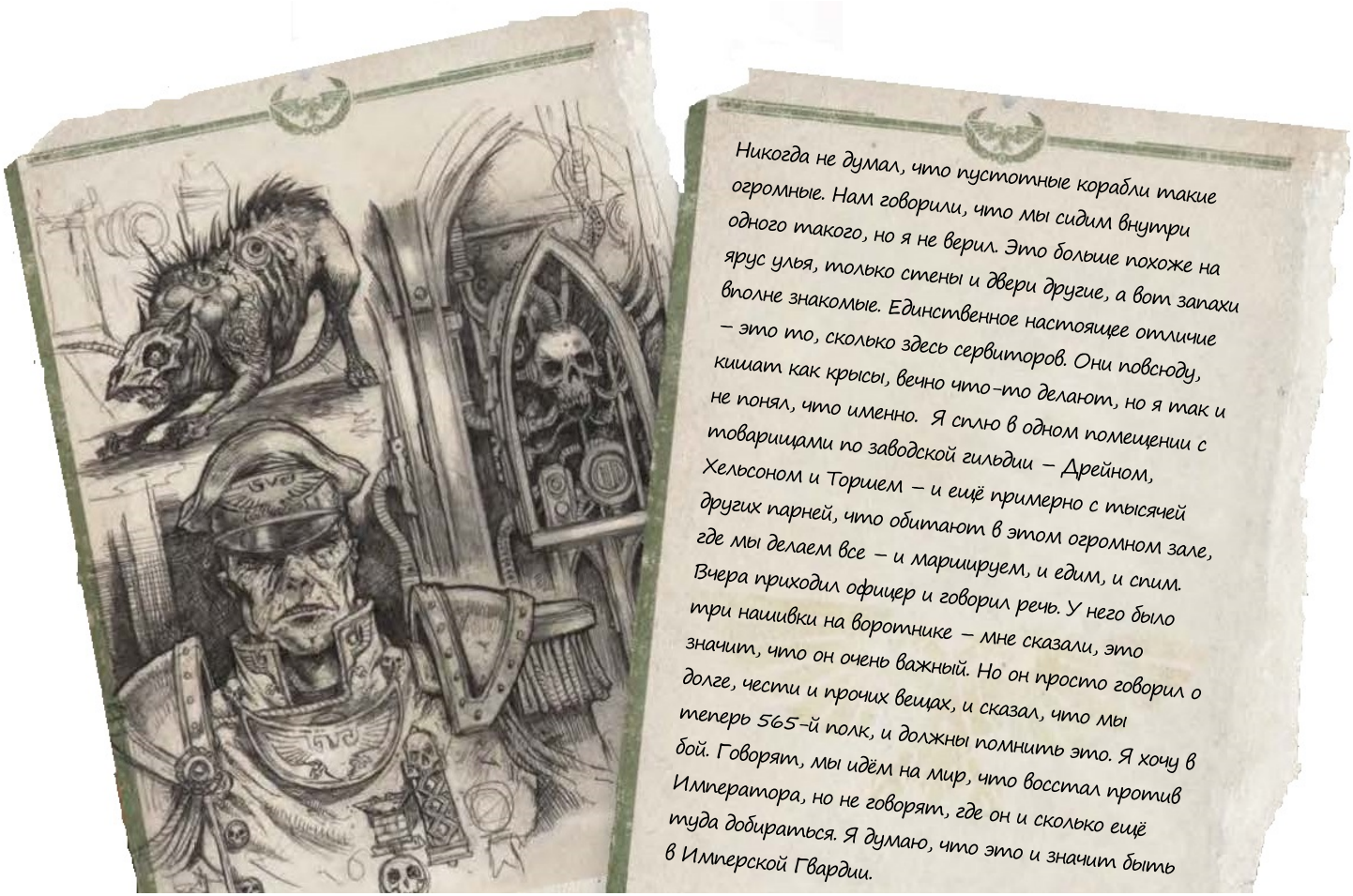
Ксеносы – не единственные враги, которых Имперская Гвардия должна сдерживать, дабы сохранить благословенный Империум и его божественного Императора. Опасность, не меньшую чем орки, эльдары, тираниды и тау, представляют отступники, предатели и еретики, отвергнувшие Империум и ищущие способов навредить ему. Это могут быть даже свернувшие с верного пути планетарные управители, возжелавшие независимости для своего мира. В Империуме так много планет, а расстояния между ними столь велики, что целый мир может просто забыть о существовании Империума или прийти к убежденности, что он не сможет дотянуться до них, ибо они слишком далеки от древней Терры и Бога-Императора. Конечно, это не так – рано или поздно, гнев Империума обрушится на любую планету, что отвергла владычество Бога-Императора, отказалась платить десятину или провозгласила независимость. Имперская Гвардия нередко имеет дело с подобными мятежниками, подавляя их сопротивление, уничтожая правительство, что довело мир до подобного состояния и оставляя после себя разрушенную и разорённую планету, на которую опускается тяжкое долговое ярмо Администратума и угроза полного уничтожения в случае новых преступлений.

Но не со всеми мятежниками обходятся столь мягко, как с подобными сецессионистами. Случается, что людей соблазняют обещания чужаков или – что куда хуже – тёмные силы Варпа. К таким предателям нельзя выказывать ни капли милосердия, и единственной наградой, достойной предателей человечества, может быть лишь смерть. Воздействие Варпа – особенно большая опасность для Империума, ибо его пагубные порождения и мрачные боги всегда ищут способа вырваться из своего иномирового царства и принести хаос и безумие в тварный мир. Со времён Гора, обернувшегося против Императора, было множество других людей, соблазнённых демонами и Тёмными богами. Война против них – должно быть, самая опасная из тех, что ведёт Гвардия. Здесь даже победитель может потерять всё, если будет запятнан скверной. Такова была судьба многих полков; они одерживали великие победы над Варпом и его рабами лишь для того, чтобы быть казнёнными, ибо Империум, который они клялись защищать, боялся, что они станут новыми предателями.

Все враги Имперской Гвардии и усилия, что Империум предпринимает против них, составляют огромную всегалактическую войну, ярящуюся с того мига, как Император возглавил человечество и создал Империум. Гвардейцы доблестно и отважно сражаются, окруженные по всем фронтам на бесчисленных мирах и отчаянно сдерживают ночь, спасая Империум и место человечества среди звёзд. Служить в рядах Имперской Гвардии – значит, исполнять священный долг, и быть одним из тех, кто проливает свою кровь и отдаёт свою жизнь во имя того, чтобы миллиарды других могли спокойно спать, зная, что армии Империума стоят на страже. Каждый гвардеец осознаёт это и принимает всей душой. Со дня присяги до дня гибели, он – часть бесконечной войны, что ведёт человечество, и встретит ли он свою судьбу с железной твёрдостью и мрачной решимостью или заходящимся от ужаса сердцем и сковавшей душу трусостью, его смерть, так или иначе, послужит Империуму. Отдавать свои жизни в бою, продавать их за то, чтобы Его владычество продолжалось, а Его свет озарял тьму пустоты – такова судьба всех гвардейцев. И каждый волен решать, как ему продать свою жизнь – погибнет ли он с честью и славой или просто погибнет.

Тысячи лет, в миллионах войн по всей галактике, гвардейцы отдают свои жизни за Империум. Некоторые из таких конфликтов всем известны, и слава о героических сражениях достигает миров, находящихся за тысячи световых лет, и продолжает жить даже когда пушки уже отгремят, а поле боя остынет – таков, например, крестовый поход в миры Саббат, тянувшийся десятилетиями и поглотивший в кровавых битвах многие полки, но вырвавший целый сектор из когтей еретиков и хаосопоклонников. Не меньше чем крупные войны, важны и тысячи других, о которых не остаётся ни записей, ни воспоминаний – отчаянные сражения, остающиеся неизвестными Империуму, но не менее важные для его выживания. Каждый мир, который сдали ксеносам, мятежникам или Тёмным богам – это ещё одно движение стрелки на часах судного дня Империума, и каждая потеря может стать той соломинкой, что повергнет его на колени.

Больше сведений об Империуме, его организациях и разросшихся владениях, вы найдёте в **главе X «Всегалактическая война»**.



Никогда не думал, что пустотные корабли такие огромные. Нам говорили, что мы сидим внутри одного такого, но я не верил. Это больше похоже на ярус улья, только стены и двери другие, а вот запахи вполне знакомые. Единственное настоящее отличие – это то, сколько здесь сервиторов. Они повсюду, кишат как крысы, вечно что-то делают, но я так и не понял, что именно. Я сплю в одном помещении с товарищами по заводской гильдии – Дрейном, Хельсоном и Торшем – и ещё примерно с тысячей других парней, что обитают в этом огромном зале, где мы делаем все – и маршируем, и едим, и спим. Вчера приходил офицер и говорил речь. У него было три нашивки на воротнике – мне сказали, это значит, что он очень важный. Но он просто говорил о долге, чести и прочих вещах, и сказал, что мы теперь 565-й полк, и должны помнить это. Я хочу в бой. Говорят, мы идём на мир, что восстал против Императора, но не говорят, где он и сколько ещё туда добираться. Я думаю, что это и значит быть в Имперской Гвардии.

Всемирная война

Со времен возвышения Императора на Терре и великого похода, призванного очистить звёзды и установить власть Человечества в галактике, воинства Империума расширяли и раздвигали его границы. Захват новых миров во имя Бога-Императора столь же важен для выживания человечества, сколь и защита уже завоеванного. Эту бесконечную войну ведёт Имперская Гвардия. Время от времени, верховные лорды Терры и гвардейские командующие сегментумами обращают свои взоры на новый сектор космоса или охваченный беззаконием регион внутри самого Империума, попавший под влияние ксеносов или Хаоса и отрезанный от других секторов, или тот, что изменчивые варп-шторма только что сделали доступным. Такие области, зачастую усеянные потерянными мирами человечества и остатками первой великой волны колонистов, устремившихся к звёздам тысячелетия назад, богаты ресурсами и цивилизациями, что Империум может покорить и присоединить. Когда такая область космоса будет определена, верховные лорды Терры объявляют крестовый поход за его завоевание, иногда собирая полки на граничащих с будущим сектором мирах, предназначенные единственно для его покорения. Крестовые походы – это очень масштабные кампании, в которых участвует множество полков Имперской Гвардии, при поддержке кораблей Имперского Флота и всех возможных родов вспомогательных войск и даже орденов Космического Десанта. Крестовые походы могут длиться годами, десятилетиями и даже веками.

Большая часть Империума создана благодаря таким походам – новые и старые части космоса вытянуты из тьмы кровью и отвагой Имперской Гвардии и её союзников, вырваны из грязных лап ксеноимперий и спасены от медленного умирания в руках Губительных сил. Среди таких есть и Каликсида – сектор, лежащий на самом краю подвластного Империуму космоса, в сегментуме Обскурус, далеко-далеко от света Терры, но ощутивший прикосновение Бога-Императора. Столетия назад, великий герой, претор Голгенна Анжуйский, вёл славный поход в пространство Каликс – регион утерянных миров и враждебных чужаков. С армиями Имперской Гвардии за спиной лорд Анжуйский огнём и мечом покорил Пространство Каликс, заселил и привел под руку Бога-Императора миры, что составили сектор Каликсида. Голгеннов крестовый поход, названный в честь своего основоположника, продолжался много кровавых лет и обошёлся в неисчислимые миллионы солдат, которых бросили в бой против множества врагов человечества – от рыхлых империй орков до поклоняющихся Варпу ю'ват.

Каликсида и Внешний фронт

События **Only War** по большей части, происходят в области, известной как Внешний фронт, что раскинулся на Периферии – одном из субсекторов Каликсиды – и простирается за пределы сектора. Из-за близости к Каликсиде, этот театр военных действий находится под сильным влиянием политических событий сектора и его управителей. Многие полки, отправленные на Внешний фронт, набраны на планетах Каликсиды, и их судьбы часто накрепко связаны с интересами могущественных организаций, таких как Адептус Министорум и Адептус Механикус и их положением в секторе. Святые Ордосы также имеют немалое влияние на Каликсиду и её обитателей – этот сектор и окрестности изобилуют заговорами и интригами, которые нередко плетут агенты самой Инквизиции. Учитывая уровень взаимного недоверия, тень надвигающейся опасности из Варпа и жадных ксеносов-налётчиков, неудивительно, что Имперская Гвардия жизненно необходима для выживания сектора.

От столичного мира-улья Синтиллы и до самых границ, Каликсида издавна была опасным местом. Из-за своего положения на рубежах Империума, совсем рядом с беззаконными и дикими Звёздами Гало – регионом пустоты, где звёзды и планеты уступают место безбрежной чернильной пустоте межгалактического пространства – Каликсида была вынуждена каждый миг бороться за своё существование.

То, что этот настолько далёкий от света Терры и большей части ресурсов Империума, сектор до сих пор существует, свидетельствует о несгибаемой мощи Империума и постоянных усилиях Имперской Гвардии. Лорд Хакс, имперский управитель Каликсиды, несёт на своих плечах колоссальное бремя – держать в узде распри аристократов и крамолу планетарных губернаторов, бороться с орками, эльдарами и пиратами, никогда не забывая о существовании еретиков, повстанцев и охотящейся за ними Инквизиции. Кроме забот о внешних и внутренних угрозах, владыка Каликсиды должен зорко следить за происходящим в соседних секторах и заботиться о том, чтобы разгоревшееся там пламя войны или мятежа не перекинулось на его собственные владения, а расползающаяся гниль ереси и крамолы не заразила отдалённые миры Каликсиды. Внешний фронт – именно такой случай. Опасно близкое к сектору, неуправляемое и охватывающее всё новые системы пламя войны.

Внешний фронт – участок имперского космоса, где закон и порядок были попраны вторжениями чужаков и подлым предательством, и лишь силой оружия можно сдержать его расширение. Хотя Фронт отделен от Каликсиды большим расстоянием и множеством пустынных миров, его судьба не менее важна для лорда Хакса, чем участь его собственных планет и подданных. Крах Внешнего фронта, случись он из-за прорыва орков или череды предательств вероломных планетарных правителей, означает прямую угрозу самой Каликсиде. Такова природа Империума – ни одна его часть не может вечно существовать сама по себе, и скверна, охватившая соседа, легко распространится вокруг, если это не пресечь быстро и жестоко. Омраченный такими мыслями, лорд Хакс посылает всё новые и новые полки Имперской Гвардии на Внешний фронт, бросая мужчин и женщин в бой против бесконечных волн вопящих зеленокожих дикарей или вынуждая сражаться со своими собратьями, подавляя бессмысленное и безнадежное восстание. Сражающихся окружают и другие враги – эльдарские налётчики, авантюристы-стриксы и тёмные, таинственные силы, использующие хаос войны и слабость отпавших от Империума миров себе на благо. Имперская Гвардия в одиночку сдерживает эту бойню и разрушения, исполняя волю Императора и владык Каликсиды, борясь за само существование Внешнего фронта, его миров и его народов.

Более подробно Внешний фронт и Каликсида описаны в **главе X «Всегалактическая война»** и дополнении **«Враги Империума»**.

Молот Императора

«Парни, мы – первая, последняя, а часто и единственная линия обороны Империума от всех напастей. Вы и те замечательные штуки из оружейки, что у вас в руках – это единственное, благодаря чему человечество всё ещё существует. Наверняка, многие из вас не доживут и до второго года в Гвардии, и большинство никогда не увидит свой дом, но я могу обещать, что когда вы погибнете с молитвой могучему Богу-Императору на устах, вы заслужите право называть себя мужчинами!»

- старший сержант Вермак, кадийский 12-й ударный полк

Вообразите армию, настолько большую, что никто не знает, сколько точно в ней солдат, армию такого размера, что миллионы миров должны постоянно снабжать её свежими рекрутами и новым оружием, наконец, армию, что должна защищать империю, раскинувшуюся на всю галактику. Это и есть Имперская Гвардия, воинство Бога-Императора, главная военная организация Империума, усилиями которой он насаждает свою власть среди звезд. Сложно даже вообразить себе численность Имперской Гвардии и масштабы проводимых ей операций, ибо ни одна армия в писаной истории человечества не приблизилась к таким величинам, равно как и ни одна война не была столь масштабной, как та, что ведёт Имперская Гвардия. Целые миры поколениями посылали своих юношей и девушек к далёким звездам, чтобы сражаться в рядах Гвардии, почти никогда не дожидаясь их возвращения, лишь изредка слыша новости об их свершениях и зная лишь то, что они сражаются во имя Бога-Императора и против врагов всего человечества. Целые планеты занимаются только производством оружия и снаряжения для Имперской Гвардии; миры-кузницы бесконечным потоком строят танки и делают винтовки, агромиры распахивают раскинувшиеся на целые континенты поля, урожаи с которых пойдут в пищу солдатам. Масштабы Имперской Гвардии таковы, что каждый мир в Империуме так или иначе снабжает её, как бы он ни был мал и далёк. Он может быть штрафной колонией, что в состоянии предложить лишь осужденных преступников, шахтёрским поселением на астроиде, что даёт руду, из которой потом сделают снаряды, или диким миром свирепых дикарей, сражающихся за возможность пойти воевать вместе с людьми-с-небес.

Колоссальные размеры Имперской Гвардии и ведущаяся ей бесконечная война приводят ко множеству логистических проблем. Даже при относительно простых случаях, когда под угрозой небольшое скопление миров, а гвардейцы поблизости, одно лишь перемещение миллионов людей и ресурсов, необходимых для ведения боевых действий с одной планеты на другую – это очень масштабная операция. Хотя Имперский Флот предоставляет корабли для того, чтобы солдаты могли прибыть к месту назначения, Империум не может бесперебойно обеспечивать гвардейцев всем на свете или постоянно присылать подкрепления, столь необходимые для выполнения непростых задач, что ставят перед солдатами – а ведь это может быть освобождение целой планеты, ставшей жертвой мятежа или вторжения чужаков. В таких случаях приходится прибегать в гвардейской смекалке и изобретательности, добывая необходимое с окрестных планет или даже систем. Из-за огромных расстояний – нередко, это сотни и тысячи световых лет – отделяющих театры военных действий от подкреплений, и изменчивой природы путешествий в Варпе, из-за которых корабли могут просто пропасть или прибыть в нужное место спустя годы после отправления, Имперская Гвардия стремится наложить руки на всё, на что сможет и когда сможет заполучить. Это означает, что все миры в зоне боевых действий часто получают призыв помочь людьми и ресурсами или чем угодно ещё, чтобы избежать судьбы своих пострадавших от войны соседей. Также это приводит к тому, что качество и типы полков Имперской Гвардии могут сильно различаться даже в пределах одного театра военных действий. Гвардейцы могут сражаться плечом к плечу с товарищами, что носят самую необычную форму, подчиняются офицерам с незнакомыми званиями или даже говорят на ином языке. Несмотря на столь огромные различия, один элемент остается почти универсальной константой для всех – лазган. Простой в массовом производстве, невероятно надёжный и лёгкий в обслуживании, лазган остается козырем гвардейцев со всех концов галактики, ведущих среди звезд бесконечные войны во имя Императора.

Такова природа Импеской Гвардии – она будет сражаться за Бога-Императора, что бы ни случилось, где бы ни пришлось. В галактике больше миллиона населённых миров, и Имперская Гвардия должна уметь вести бой в любых условиях. Она обязана приспосабливаться, превозмогать и побеждать любой ценой. Когда полк высаживается на планету, за спинами у него только холодный вакуум пустоты, а значит, он должен сражаться и победить или погибнуть. На великой войне, что ведёт Имперская Гвардия, нельзя иначе – отдать пядь земли или сдать врагу целый сектор равно означает приблизить гибель человечества от рук его врагов. Лишь постоянное напряжение, непрекращающееся сопротивление и беспрестанные усилия миллионов гвардейцев, сохраняют Империум, держат его врагов в узде, а его границы – в безопасности. Таков долг Имперской Гвардии, который закончится лишь, когда человечество будет владеть каждым миром в галактике, или, когда от самого Империума останется лишь пепел.

Рождённые в битве

Имперская Гвардия существует львиную долю тех десяти тысяч лет, что прошли со времен великой Ереси Гора и мятежа против Императора. В те времена гражданской войны Империум был расколот надвое, и люди истребляли друг друга в кровопролитной войне, что едва не завершилась всеобщей погибелью. Гор, некогда самый верный сын Императора, поднял половину легендарных легионов Космического Десанта на открытое восстание против созданного ими Империума и повелителя, которого они клялись защищать. Вместе с этими воинствами генетически усовершенствованных бойцов шли миллионы обычных солдат, мужчин и женщин со множества колоний, объединенных под знамёнами Императора. Тогда эти смертные солдаты были объединены в Имперскую Армию – в неё входили огромные флоты космических кораблей и тысячи полков – танковых, пехотных и вспомогательных, объединенные в единую могучую силу. Бесчисленное количество солдат и судов Имперской Армии последовало за Гором после его измены. Эти люди, что сражались за единый Империум во время Великого крестового похода, набросились друг на друга в кровавой схватке, когда ересь раскрылась, и гражданская война разгорелась по всей галактике.

После того как Гор был разбит, а его армии обращены в бегство, Империум остался лежать в руинах, ослабленный и разорённый военным лихолетьем. И хотя нужда в Армии тогда была велика как никогда, куда больше был страх того, что повторится восстание, которое так дорого обошлось. Когда Император после поединка с Гором был заключён в Золотой трон, удерживающий его на грани жизни и смерти, пришли в действие планы, призванные защитить Империум от самого себя. Легионы Космического Десанта были разделены и организованы в малые независимые ордена, чтобы никто больше не мог сосредоточить в своих руках столь ужасную силу, а Имперская Армия – преобразована так, чтобы ни один командующий больше не мог обладать такой властью, как это было во времена Ереси. Главным изменением было разделение вооружённых сил на Имперскую Гвардию и Имперский Флот и отделение наземных сил от эскадр пустотных кораблей. Кроме того, были разделены и полки Гвардии – отныне ни одна часть не включала в себя одновременно танковые, пехотные и специальные формирования, затрудняя действия возможных предателей.

Так родилась Имперская Гвардия, существующая и поныне. Она разделена логистически и географически, но едина в своём служении Богу-Императору и человечеству. Пронизанная неэффективностью и бюрократией, она часто запаздывает с реакцией и сопротивляется переменам, но продолжает сражаться, несмотря на все законы, придуманные Администратумом для того, чтобы ограничить её мощь и не допустить к власти недостойных доверия командиров. Не найти человека, что сможет точно оценить мощь Имперской Гвардии, и это – часть её силы. Это поистине

неисчислимая армия с бездонными арсеналами, что может встретить любого врага – только такая армия нужна Богу-Императору.

Цепь командования

Командная система Имперской Гвардии держится на сложной и запутанной иерархии офицеров, советников и лордов, работающих друг с другом и против друг друга, решая судьбы полков. В каждом полку обычно есть свой штат командиров – от сержантов до самого полковника, набранных в один миг и с одного мира, и обладающих прямой властью над своими подопечными. Полк редко сражается в одиночку – обычно он идёт на войну в составе собранной для выполнения задачи группы – иногда плечом к плечу с земляками, чаще – нет. Такому соединению придаются части поддержки, что сами являются частью Имперской Гвардии или принадлежат к таким столпам Империума как Адептус Механикус или Министорум, кровно заинтересованным в успехе общего дела. Наконец, никакое развертывание войск не может обойтись без помощи Имперского Флота и его эскадр. Это приводит к тому, что в любом столкновении, в котором принимает участие Гвардия, у неё найдётся с десяток потенциальных командиров, обладающих либо властью отдавать приказы, либо влиянием, достаточным, чтобы их изменять.

В целом, Имперская Гвардия находится под контролем лордов сегментумов, каждый из которых руководит войсками в пределах огромной части галактики и отвечает лишь перед верховными лордами Терры. Когда во владениях лорда сегментума разгорается война, он должен оценить важность этого конфликта для общей обороны своего региона и в соответствии с этим отдать приказы Имперской Гвардии. На практике же, лорды часто не имеют времени на то, чтобы вникать в каждый мелкий конфликт, терзающий их сегментум, и нередко узнают об очередной войне лишь после того как она отгремит – настолько велики расстояния и ненадежны средства связи. Лорды сегментумов сосредотачиваются на крупных крестовых походах и долгих конфликтах, а на долю правителей секторов или даже отдельных системам выпадает принятие решений о перемещении и развёртывании полков, находящихся под их контролем. Лорд сектора всегда может запросить помощь извне – в случае крайней необходимости или при столкновении с угрозой, слишком большой, чтобы с ней можно было сладить своими силами – но действительность такова, что хотя подкрепления приходят всегда, могут пройти месяцы или даже годы перед тем как они достигнут передовой, получив верные приказы от лорда сегментума и преодолев бескрайние просторы космоса.

Из-за столь раздробленной командной структуры Имперской Гвардии, огромная ответственность ложится на плечи планетарных губернаторов, правителей секторов и служащих при них гвардейских офицеров. Эти люди никогда не могут рассчитывать, что их просьбы о помощи или предложения о дальнейшем ведении боевых действий получат ответ, пока не окажется слишком поздно, но всегда могут быть уверены, что за бессмысленную потерю солдат или миров им придется отвечать. К счастью для них, хотя верховные лорды Терры и владыки сегментумов могут вмешиваться в дела Имперской Гвардии, они редко делают это, выказывая свою волю лишь, когда события на фронтах угрожают большим регионам Империума, или обстановка постепенно накаляется вокруг одного мира или системы. Когда война разгорается на просторах целого сектора, случиться может что угодно. Царствующие в звездных системах лорды быстро осознают, чего стоит их власть, когда в происходящее вмешается длань владыки сектора, но даже управители секторов лишаются своего кажущегося самодержавия, когда в их владения прибывают армии, поднятые лордом сегментума, дабы разобраться с проблемой.

Все это образует командную структуру, что имеет к политике не меньшее отношение, чем к управлению боевыми действиями. Офицеры на передовой могут проклинать отсутствие поддержки и приказы, велящие окапываться, когда нужно маневрировать, а играть отступление – когда самое время атаковать, но «вести успешную войну» для вышестоящих командиров, лордов и губернаторов, значит не только «сражаться с врагом», но и «сражаться с врагом, так, чтобы тебя заметили», что может быть, как одним и тем же, так и весьма разными вещами. Ещё больше всё усложняет то, что львиную долю высокопоставленных командиров набирают из местной знати, а значит офицерский корпус почти всегда выше своих подчиненных по происхождению. Чтобы просто достичь высоких чинов, офицер должен неплохо разбираться в политике, быть в милости у лорда сектора, угождать планетарным и системным губернаторам.

Сегодня мы начали тренировки с оружием, и я впервые пострелял из лазгана. Нас повели в глубину корабля, где звук механизмом громче, а воздух – хуже. Похоже, тут и раньше было стрельбище – я заметил отметины от выстрелов на стенах и что-то похожее на старую затёртую кровь на полу. С нами был Претор – наш сержант. Кажется, я раньше видел его в участке силовиков нашего яруса, но если это и так, не знаю, помнит ли он меня или других. Было много криков и шума, и казалось, мы ничего не могли сделать правильно. Когда Дрейн уронил батарею, пытаясь перезарядить лазган, Претор дал ему затрещину и сказал, что орк не будет дожидаться, пока тот копается. Кажется, что всем нам очень важно уметь стрелять быстро и одновременно. Хорошо, что у лазгана нет большой отдачи – это помогает класть один выстрел за другим примерно в одну цель. Кажется, я делал всё правильно, но Претор, видимо, думает, что всё мы можем лучше, и что он знает для нас более «мотивирующий» метод обучения, что бы это не значило.

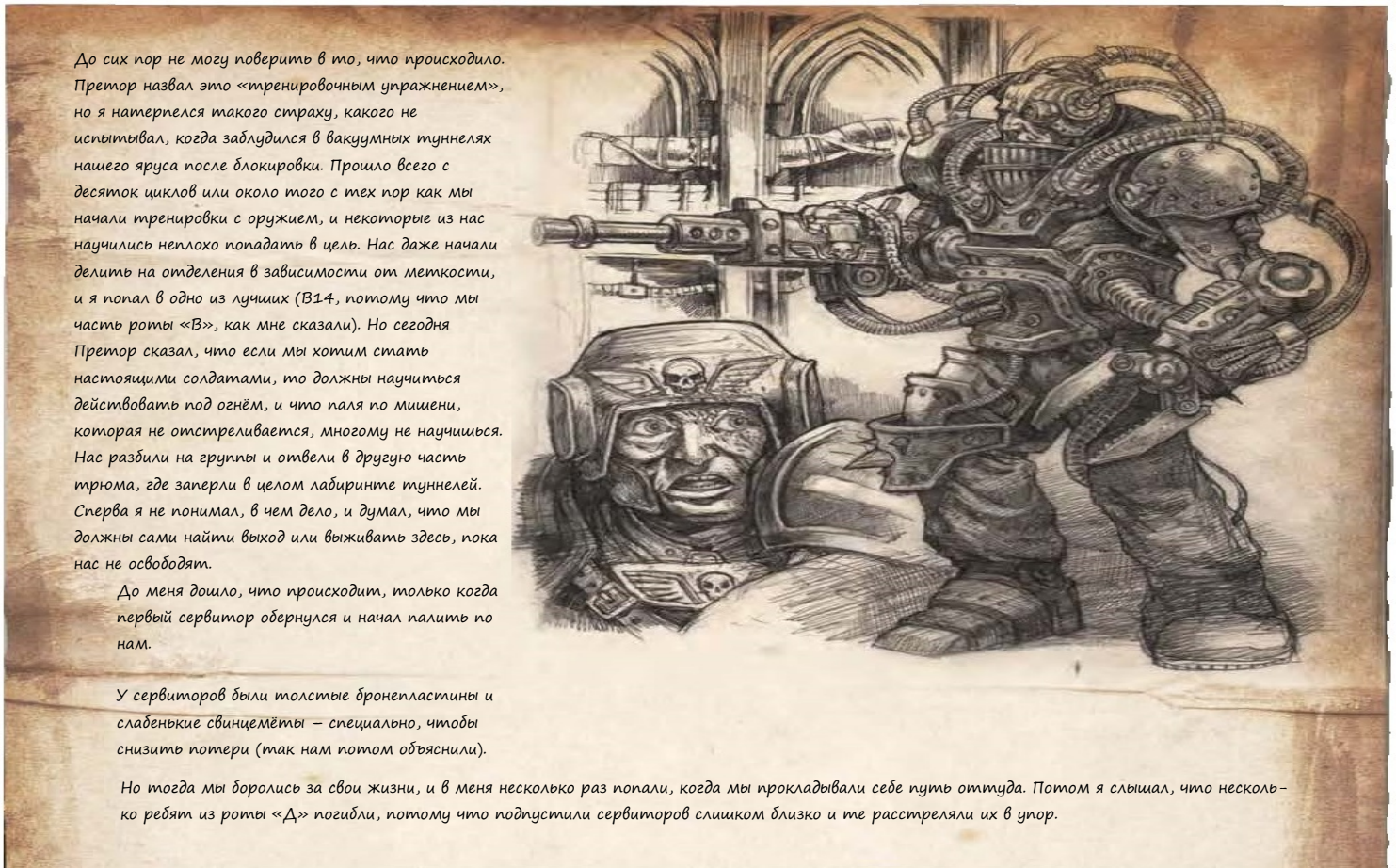
Имперские комиссары

Ряды Имперской Гвардии пополняют выходцы со столь многого числа миров, принадлежащие к такому количеству разных культур, что объединение всех рекрутов в единую армию и контроль над ней кажутся невыполнимой задачей. Нередко варварам с диких миров приходится сражаться бок о бок с утонченными аристократами из богатых ульев или штрафниками, вынужденными служить той самой власти, что осудила их. Различия в обычаях и языках могут привести к разладу среди полков и уронить боевой дух, если гвардейцы забудут, зачем они были оторваны от родины и брошены блуждать по пустоте. Имперский Комиссариат существует для того, чтобы держать полки Гвардии в ежовых рукавицах, и напоминать каждому солдату о его долге перед Империумом и Богом-Императором. Почти в каждой роте, независимо от того, с какого мира она происходит, есть, по меньшей мере один комиссар, выступающий в роли советника при ротном командире и его окружении. Сохранять верность командиров и их людей делу Бога-Императора и следить за тем, чтобы они исполняли свои обязанности перед Империумом – это работа комиссаров. Комиссары существуют вне обычной полковой иерархии, и отвечают лишь перед Департаменто Муниторум. Они наделены правом отстранять офицеров от командования, если те не будут исполнять своих обязанностей (зачастую такое «отстранение» происходит при помощи болт-пистолета). Впрочем, хороший комиссар знает, когда применить пистолет, а когда – доброе слово, и наряду со множеством жестоких и суровых комиссаров хватает тех, что ведут людей за собой личным примером – не кланяясь пулям, они стоят на брустверах окопов, выказывая презрение к врагу и вселяя отвагу в сердца своих солдат.

Многие из таких людей – прозорливые стратеги и тактики, прошедшие на войне отличную школу, но для того, чтобы удержать свои посты, они должны взвешивать каждый сделанный шаг, каждый отданный и принятый приказ и его последствия.

Такая политическая обстановка – погибель для инициативности и независимого мышления в среде офицеров. Полковые командиры, далёкие от интриг, коими увлекаются владыки звёздных систем, секторов и сегментумов, должны действовать осторожно, одним глазом присматривая за вверенными им людьми и следя за успехом боевых действий, а другим косясь на вышестоящих и оценивая их реакцию на свершения своих солдат, иначе весь полк быстро обнаружит себя на переднем краю или в гарнизоне какого-нибудь заштатного мрачного мирка. Некоторые офицеры – обычно молодые идеалисты – стремятся проявить себя, творить победу своими руками, скорее действуя сообразно духу приказов, чем рабски следуя их букве. Таких людей, неважно сопутствует им успех или наказание, в Империуме немало. Где-то их самодеятельность быстро пресекают, посылая непоседливых на самоубийственные задания, прежде чем они доставят новые проблемы для вышестоящих. Бывает и наоборот – лихость и отвага вознаграждается, молодые офицеры получают повышения и быть может, когда-нибудь возглавят крестовый поход к звёздам во имя Императора.

Наряду с обычной иерархией, начинающейся с лордов сегментумов, хватает и других структур и людей, обладающих немалым влиянием на Имперскую Гвардию. Любое соединение – от роты до группы армий – полнится советниками всех мастей, от тактиков, посвященных в тайны одноимённой науки, и священников, что посланы дабы поддерживать крепость веры, до техножрецов Адептус Механикус, заботящихся о древних боевых машинах, и псайкеров Схоластики Псайкана, сведущих в искусствах Варпа. Когда генерал входит в зал совещаний, его сопровождает свита из десятков советников, окружающих своего покровителя и шепчущих ему на ухо всякий раз, когда приходит время принимать решение или отдавать приказ. Иногда такие подсказчики находятся в полной власти Имперской Гвардии и осмеливаются подавать свои советы лишь, когда их об этом спросят или даже прямо прикажут высказаться. Однако рекомендации от представителей столь могущественных структур как Министорум или Адептус Механикус волей-неволей придется выслушивать, и каждому офицеру стоит хорошо подумать над тем, можно ли пренебрегать ими и не боится ли он недовольства столпов Империума.



До сих пор не могу поверить в то, что происходило. Претор назвал это «тренировочным упражнением», но я натерпелся такого страху, какого не испытывал, когда заблудился в вакуумных туннелях нашего яруса после блокировки. Прошло всего с десяток циклов или около того с тех пор как мы начали тренировки с оружием, и некоторые из нас научились неплохо попадать в цель. Нас даже начали делить на отделения в зависимости от меткости, и я попал в одно из лучших (B14, потому что мы часть роты «B», как мне сказали). Но сегодня Претор сказал, что если мы хотим стать настоящими солдатами, то должны научиться действовать под огнём, и что паля по мишени, которая не отстреливается, многому не научишься. Нас разбили на группы и отвели в другую часть трюма, где заперли в целом лабиринте туннелей. Сперва я не понимал, в чем дело, и думал, что мы должны сами найти выход или выживать здесь, пока нас не освободят.

До меня дошло, что происходит, только когда первый сервитор обернулся и начал палить по нам.

У сервиторов были толстые бронепластины и слабенькие свинцемёты – специально, чтобы снизить потери (так нам потом объяснили).

Но тогда мы боролись за свои жизни, и в меня несколько раз попали, когда мы прокладывали себе путь оттуда. Потом я слышал, что несколько ребят из роты «Д» погибли, потому что подпустили сервиторов слишком близко и те расстреляли их в упор.

Мы наконец-то прибыли. Никогда ещё я не чувствовал себя так плохо. Мы привыкли к шумам и запахам корабля (нам так и не сказали, как он называется), а теперь нас загнали в челноки и отправили на какую-то планету. Я ничего не видел, ведь не было ни окон, ни иллюминаторов, но нас страшно трясло и качало. Мне было очень плохо, особенно когда Хельсона вытошнило мне на ботинки, и пришлось бороться, чтобы не блевануть самому. Казалось, мы летели целую вечность, но челнок, наконец, приземлился, двери открылись и нас выпустили. Нам сказали, что этот мир называется Культ. Он не похож ни на один из тех, что я видел. Для начала, здесь нет крыши, а там, где должно быть небо из стали... нет ничего. Ничего, только пустота – голубая или серая, чернеющая к концу цикла. Хуже чем пустота наверху, только пустота вокруг. Тут повсюду бесконечные просторы неровной поверхности и развалин – кажется, очень немногие из них создавали люди. Нам велели расположиться около города Ранс-Блафф – это крошечное поселение, оно легко бы поместилось внутри нашего яруса. И оно тоже в руинах. Здесь нет людей, только наш полк (я и понятия не имел, что он такой большой, пока мы все не выгрузились из челноков). Теперь мы копошимся здесь, будто улей сточных вшей, и ждем, что будет дальше.

Силы планетарной обороны

Каждый мир в Империуме обязан не только платить десятину людьми и ресурсами ради защиты Империума, но и сам защищать себя. В столь рассеянном по космосу государстве как Империум, силы Гвардии очень медленно отзываются на воззвания о помощи, что шлют планетарные губернатор; ей нужно оборонять миллионы и миллионы миров, и горе одного может пройти незамеченным. Дабы защитить свою родину, лорды и управители должны создавать собственные вооруженные контингенты. Эти формирования, обычно называемые «силами планетарной обороны», очень сильно различаются от системы к системе. Одни губернаторы содержат хорошо выученных солдат лишь для защиты своей персоны, другие полагаются на свирепые толпы аборигенов, что отбросят любого врага. В отличие от имперских гвардейцев, солдаты СПО полностью находятся под командованием местных властей и снабжаются только ими. Бойцы СПО для губернаторов – это первая линия обороны, подавляющая мятежи, защищающая планеты от орбитальных налётов, охотящаяся от еретиков и крамольников, выступающих против Императором данной власти. Многие миры существуют лишь благодаря своим сильным гарнизонам, напоминающим о власти Бога-Императора и его наместников.

Гвардейцы привыкли свысока смотреть на солдат из сил планетарной обороны, считая, что тем недостаёт выучки, опыта и боевого духа, которые нужны для того, чтобы нести настоящую службу, а не нянчиться с местным населением. Во многом эти предрассудки правдивы, но существуют СПО, равные иным гвардейцам по опыту и умениям – обычно из-за жёсткого режима тренировок или нестабильной природы общества, которое они «защищают». Когда приходит время выплачивать гвардейскую десятину, губернатор отсылает требуемое количество солдат из СПО – нередко делая это с большой неохотой, особенно если его бойцы умелы и потому ценны для своего владыки. Сами же солдаты часто стремятся попасть в Гвардию – особенно молодые и идеалистичные, грезящие о путешествиях через пустоту и славными битвами в далеких и чужих краях. Эта мечта может поблёкнуть после первого же настоящего боя. Впрочем, изредка случается, что такие гвардейцы возвращаются на родину, чтобы поведать о своих свершениях, благодаря чему красивая иллюзия остаётся жить для всех остальных.

Похожие отношения существуют и между Гвардией и Флотом – при гвардейских штабах часто служат офицеры связи и советники с Флота. Предполагается, что их присутствие помогает согласовывать совместные операции наземных сил и кораблей, находящихся на низкой орбите, или – в случае с перевозкой полков – удостовериться, что последние не представляют угрозы судну. На деле же, присутствие этих мужчин и женщин может быть таким же политическим жестом как существование остальных советников. Если Флот занимает более выгодное положение (и если его цели и нужды берутся в расчет первыми), посланный им офицер связи может быть мощным рычагом давления на Гвардию или шпионом, что не позволит взбалмошным солдафонам прибрать все лавры, что должны принадлежать Имперскому Флоту.

Арсеналы Бога-Императора

Постоянная забота о том, чтобы Имперская Гвардия всегда была обеспечена всем необходимым и готова к бою – колоссальная задача, а Империум бесконечно формирует новые полки, чтобы питать пламя войны. Частично вооружение и снабжение полка ложится на плечи его родного мира – по крайней мере, поначалу. Большая часть имущества гвардейца происходит с той же планеты, что и он сам, или с ближайших миров, имеющих тесные торговые связи. Униформа, личное оружие и броня часто носят клейма родной планеты полка и присущее этому миру особенности. Ульи и кузницы, благодаря своим огромным производственным мощностям, могут снаряжать свои полки более богато. Нет ничего удивительного, что большая часть механизированных полков, таких как прославленные стальные легионы Армагеддона, где каждый взвод имеет боевые машины и мобильные средства поддержки, происходит именно с таких планет. Более пасторальные миры или дикие задворки Империума зачастую должны работать с тем, что имеют. Гвардейцы покидают такие края с одним старым лазганом (на котором ещё сохранились пятна крови предыдущего владельца) да потрёпанным флак-доспехом (который не сильно помог своему предыдущему владельцу). Иногда новоиспечённые солдаты, всё ещё с

Мы уже семь циклов на Култе, но пока не видели и не слышали ничего о враге, с которым должны сражаться. Нас без конца гоняют, заставляя бегать и тренироваться с оружием. Ещё мы начали окапываться вокруг Ранс-Блафф, рыть траншеи и наваливать кучи мешков с песком. Никогда я так не уставал. Нам рассказали о нашем враге – мерзких ксеносах, которых называют орками. Похоже, что это грубые и жестокие твари почти без мозгов и умения воевать.

Нам сказали, что если мы создадим хорошую линию обороны, орки никогда её не прорвут. Тут появляется всё больше других полков – кажется, нас уже больше десяти тысяч, да ещё синтиллийские танки и артиллерия. Мы с Дрейном, Хельсоном и Торшем стали играть, чтобы скоротать время между тренировками и рытьём окопов (а ещё, чтобы отвлечься от страшного ничего у нас над головами). Один раз мы даже бились об императоров заклад с синтиллийцами, хотя обычно это очень мрачные ребята. Похоже, их перебросили сюда с другой части Култа, где у Имперской Гвардии всё пошло не очень хорошо, и в их полку были большие потери. Хотел бы я, чтобы они взбодрились – от их пустых взглядов и равнодушных лиц у меня мурашки по коже.

мечами, копьями и накинутыми на плечи шкурами, набиваются в пустотные транспорты, едва представляя, что они отправляются путешествовать среди звёзд. Эти несчастным придётся мародерствовать и подбирать то, чем побрезговали другие полки до тех пор, пока они не прославятся и не поживятся достойными трофеями.

От Департаменто Мунитorум, военного крыла Администратума солдат получит снаряжение и припасы в дополнение к тому, зачастую невеликому скарбу, которым наделит гвардейца его родина. Большая часть бюрократии, пронизывающей всю Имперскую Гвардию, создаёт именно Мунитorум со своими счетами и докладами. Когда рождается полк, Администратум записывает это и причисляет новую часть к миллионам других, которые можно призвать на защиту Империума. Тысячи тысяч писцов и адептов бесконечно трудятся в глубоких и тёмных залах Администратума, поддерживая свои записи как можно более точными, и отсылая их на Терру, где Мунитorум сможет сопоставлять и хранить их. К сожалению, из-за капризов Варпа и огромных расстояний между мирами Империума, львиная доля таких сообщений идёт к цели годами, ещё дольше идут ответы, и записи Департаменто безнадёжно устаревают и могут содержать сведения о тысячах уже давно не существующих полков, и не сообщать ни строчки о тысячах, созванных совсем недавно. Многие полки формируются и погибают до того, как Администратум вообще узнает об их существовании.

Эти факторы сильно влияют на способность Имперской Гвардии снаряжать солдат и перебрасывать свои части туда, где они нужны. В полевых условиях, особенно вдалеке от непосредственной поддержки мира-основателя, полк вынужден принимать любую помощь, какая приходит. Иногда это значит, что авиакрыло «Валькирий» получит ящики со штыками, а пехотный взвод – снаряды для главных орудий «Леманов Руссов». Бывало и хуже – танковым ротам приходилось воевать, имея лишь дрянное топливо (например, угольную руду или неочищенный прометий) или вовсе без оного, а в полки подвозили неподходящие боеприпасы (патроны – для лазганов или болты – для автоганов). Так случается, потому что десять миллионов нужных патронов были отправлены в полк, что уже не существует или никогда не существовал, но как-то попал в бесконечные списки Департаменто Мунитorум. Такова природа Имперской Гвардии – бывало, что войны выигрывают и проигрывают ещё до того, как на приказах, отправляющих подкрепления, высохнут чернила.

Для столь циклопической организации, ответственной за логистику, отсутствие информации – отнюдь не единственная угроза своевременному снабжению Гвардии. Над этим трудится столько бесконечно выводящих строчку за строчкой писцов и адептов, что нет ничего удивительного в том, что случаются ошибки. Когда речь идёт о миллиардах солдат и снаряжении для них, одна цифра не в том месте или полк назначения, указанный не там, могут привести к огромным и долгосрочным последствиям. Однако, Имперская Гвардия настолько колоссальна, что может переварить большую часть таких ошибок; полк, посланный сражаться на другой край галактики, за много световых лет от родного сегментума, всё равно будет исполнять свой долг, а полк, получивший лазганов вдвое меньше, чем в нём служит солдат, будет посылать их в бой парами, пока дефицит не прекратится. Впрочем, иногда последствия бывают более тяжкими. Целый полк может быть забыт, потерян из-за кляксы, посаженной небрежной рукой писца и брошен на произвол судьбы на далёком мире, безо всякой поддержки. Однако, из-за этого – а точнее, вопреки этому – Имперская Гвардия остаётся находчивой и стойкой армией, всегда готовой исполнять приказы, независимо от того, как хорошо она обеспечена.

Сбор на войну

Имперская Гвардия ответственна за защиту почти двух третей галактики, подвластной человечеству. Пусть могучие ордена Космического Десанта и Имперский Флот вносят свою лепту, именно Гвардия несёт самое тяжкое бремя боёв, и часто служит первой и последней линией обороны для тысяч миров, которым больше неоткуда ждать помощи. Над этой титанической задачей трудится почти столько же адептов, переписчиков, шифровальщиков, учётчиков и писцов, сколько и гвардейцев, каждый из которых следит за передвижениями, уровнем истощения и боевого духа полков. У этой задачи нет конца, ибо Имперская Гвардия вечно в движении, её солдаты всегда спешат с одной планеты на другую, свежие полки формируют на замену выбитым или уничтоженным, а новые войны и крестовые походы, требуют все больше пушечного мяса. За мобилизацией, передвижениями и слаженностью действий Гвардии надзирает Департаменто Мунитorум. Чиновники этого подразделения Администратума прорабатывают все вопросы, касающиеся Имперской Гвардии, и приводят в действие волю владык сегментумов и верховных лордов Терры.

Все запросы о помощи должны проходить через Департаменто Муниторум, ведь именно он отвечает за создание новых полков и распределение людей, полученных в счёт планетарной десятины для военных нужд. Перед тем как мир получит помощь, его запрос должен быть принят и пройти через инстанции, что оценят его приоритетность. Имперская Гвардия огромна, но отнюдь не бесконечна, и чиновникам Департаменто Муниторум часто приходится выбирать, на какую планету отправить войска, и жертвовать одним миром, чтобы спасти другой. Лорды и офицеры Гвардии подотчётны Муниторуму, и их приказы о передвижениях войск и развертывании в определенных зонах боевых действий, обычно должны быть одобрены Департаменто – прежде чем солдатам позволят исполнять свой долг, нужно сделать все записи и снять копии. На плацу или в сердце битвы, командир обычно считает себя хозяином положения – по крайней мере, он может отдавать своим людям приказы и видеть, как они исполняются, не оглядываясь на Муниторум, хотя обращенные к нему запросы на поставки или пополнение будут исполняться мучительно долго – особенно, если конфликт сочтут маловажным или – что нередко случается во всегалактической войне Имперской Гвардии – если где-то вспыхнет новая война, и солдат перенаправят на неё.

Чтобы избежать подобного и победить или хотя бы сдержать врага, Муниторум позволяет формирование полков в соседних с охваченной войной системах, ставя под ружьё большое количество людей, дабы помочь уже существующим частям. Такая мобилизация может иметь огромный размах, выходя далеко за рамки приёма в Гвардию солдат СПО – в чрезвычайных случаях всё население планеты может попасть под призыв. Это может быть очень болезненно для некоторых миров – например, тех, что уже пережили войну, а теперь их мужчинам и женщинам придется пожертвовать своей мирной жизнью, чтобы сражаться за незнакомцев против врагов, о существовании которых они раньше и не подозревали. Вербовочные команды губернаторов прибывают внезапно и хватают любого подходящего внешне взрослого, брезгуя лишь юнцами и стариками, которым остаётся только гадать, куда отправятся их отцы, матери, братья и сестры. Некоторых губернаторов раздражает массовый призыв столь большого числа их людей, но они понимают, что Департаменто Муниторум имеет на это право, и отказу предпочитают сохранение своих постов (пусть и с меньшим количеством подданных).

Помимо комплектования и снабжения армии, Департаменто Муниторум отвечает за то, чтобы солдаты получали хотя бы минимальную подготовку. Хотя это не всегда возможно, и немало новобранцев попали в свой первый бой, до этого ни разу не выстрелив из оружия, крайне желательно как следует обучить полк, даже если это лишь немного увеличит предполагаемую продолжительность его существования. Точного определения, что же такое «подготовленный» полк не существует, хотя этой теме посвящено немало учёных трудов. Первая стадия обучения происходит на родном мире полка, когда толпа штафирок превращается в солдат. Сколько времени займёт эта трансформация, какие умения и насколько успешно прививают будущим гвардейцам – зависит от конкретной планеты. Некоторые, например, Синтилла – сердце Каликсиды – обладают достаточным богатством, могуществом и традициями военной службы для того, чтобы тратить месяцы и даже годы на превращение гражданского в солдата и подготовку его к службе. Другие миры, особенно дикие и далёкие, не могут похвастаться такой роскошью, и пришедшие с них рекруты могут даже не знать, что они теперь солдаты до тех пор, пока им в руки не сунут лазганы и не подтолкнут в сторону врага.

Время – вечная проблема Имперской Гвардии; учитывая, сколько войн приходиться вести, какие колоссальные территории защищать, командующие зачастую не могут годами ждать, пока новобранцы обучатся так, как следует. Это, а также постоянные требования Департаменто Муниторум о присылке новых людей, приводит к тому, что бо́льшая часть подготовки гвардейцев проходит во время перелёта на судне Имперского Флота. В глубоких корабельных трюмах рекруты бесконечно обучаются разным тактикам, а их офицеры и комиссары отчаянно стараются дать им хоть какое-то подобие готовности к бою, прежде чем они впервые повстречаются с врагом лицом к лицу и вынуждены будут драться за свои жизни. Такие уроки могут сопровождаться несчастными случаями во время боевых стрельб или смертями, вызванными «выбраковкой» самых неумелых – в зависимости от руководящих тренировками офицеров. Расхожее мнение гласит, что немного крови, пролитой на тренировках, сбережет много крови в бою, а избавление роты от самых слабых бойцов делает её сильнее. Это не значит, что Департаменто Муниторум попустительствует растратам человеческих ресурсов, так что многие командиры предпочитают сбивать самых неумелых или трусливых солдат вместе, чтобы использовать их как пушечное мясо, разменивая их жизни за минутное тактическое преимущество для настоящих бойцов.

Некоторые новобранцы попадают в Имперскую Гвардию, уже имея боевой опыт. Бандиты из подульев кошмарных, кишащих людьми городов, и воины-дикари с первобытных или феодальных миров – самые распространенные случаи. Умелому руководству и правильным тренировкам под силу сделать из них отличных гвардейцев – их врождённые боевые умения и природная свирепость великолепно показывают себя на поле брани. С другой стороны, таким людям непросто привить понятие о дисциплине; их часто раздражает, когда им говорят, что делать. Усугубляет ситуацию и тот факт, что подобные рекруты зачастую были отправлены на службу в Гвардию целым племенем или бандой именно потому, что те, в чьей власти было сделать это, уцепились за возможность сделать столь непокорных подданных чужой проблемой. Узы, что связывали членов одного племени или банды, никуда не пропадают, а в полку, состоящем из нескольких племён или банд, внутренняя вражда может стать самым обычным делом. Хитрые командиры и опытные комиссары умеют обращать эти распри себе на благо, формируя роты из членов только одного племени или банды и используя соперничество между ними, чтобы добиться от своих подчиненных великих подвигов. Иногда командование пытается, напротив, разбить банду или уничтожить идентичность племени постоянными наказаниями и дисциплинарными мерами – это менее приемлемый вариант, поскольку лишает солдат их боевых навыков и преимуществ, данных им жизнью, прожитой в непрекращающихся конфликтах и жестокой каждодневной борьбе.

Боевое крещение

Ни один командир не скажет, как именно поведут себя необстрелянные солдаты, впервые оказавшись в бою. Все тренировки в галактике не покажут, какой гвардеец, столкнувшись с кошмарами войны, побежит в страхе, а какой будет сражаться. Ещё сложнее что-то предугадать, если не нюхавшее пороху подразделение встретится с ксеночудовищами или демоническими порождениями Варпа, о которых гвардейцы и понятия не имели до того, как впервые увидели их на мушках своих лазганов. Командование всегда пристально наблюдает за новобранцами и старается сгладить проблемы, что может доставить неиспытанное мужество. Нередко руководить белощитниками ставят ветеранов или размещают неподалёку подразделения опытных солдат, а особо осторожные командиры ставят необстрелянные части на самых тихих участках фронта или во вторую или третью линию обороны. Вот только любому командиру не раз придётся посылать непроверенные войска в самое пекло – из-за острой нехватки людей или просто потому что больше у него никого нет. В любом случае, каждый полк, рано или поздно, окажется в бою, и только тогда его командиры поймут, каких солдат они смогли воспитать.

Вспомогательные части и части поддержки

Когда Имперская Гвардия идёт на войну, за её спиной стоит вся мощь Империума и поддерживающих её слуг Императора. Простые и честные парни сражаются с врагами лицом к лицу, но они не выстоят без множества частей поддержки, снабжающих их припасами, поддерживающих технику на ходу, а также укрепляющих веру и оберегающих души от тех врагов, которых не застрелишь из лазгана. Каждое из главных ведомств Империума посылает своих представителей в полки Имперской Гвардии, ведь каждое из них кровно заинтересовано в том, чтобы Империум продолжал существовать. Экклезиархия, известная также как Адептус Министорум или Церковь Бога-Императора, отправляет священников укреплять веру гвардейцев, а Адептус Механикус посылает машиноведов, владеющих древними и загадочными технологиями человечества, дабы поддерживать в рабочем состоянии боевые машины и другие сложные механизмы. Также Имперская Гвардия нередко использует недолюдей – например, здоровяков-огринов или ловких коротышек-ратлингов. Псайкеры – тоже вспомогательные части, помощь которых может запросить командир; подготовленные в Схоластике Псайкана, они зачастую становятся единственной защитой всего полка от психических атак и его единственным средством обратить их против врага.

Война и вера

Экклезиархия неустанно крепит веру в рядах Имперской Гвардии и, подобно Комиссариату, рассылает своих людей во все эшелоны власти, чтобы убедиться, что каждый готов исполнять свой долг перед Богом-Императором. То, насколько широкое влияние Адептус Министорум будет иметь в полку, во многом зависит от глубины веры солдат и их родины. Некоторые полки – например, маккавейские янычары – глубоко набожные мужчины и женщины, бок о бок с которыми сражается много священников, тогда как других – скажем, дикарей с Сумрака или Йокантоса – отваживаются сопровождать и служить советниками их офицерам лишь самые храбрые клирики. Какими бы не были различия, почти в каждом полку Имперской Гвардии найдется хотя бы один член Адептус Министорум – таково древнее решение Экклезиархии.

Исповедники и другие независимые служители церкви тоже часто путешествуют с гвардейцами и сражаются с ними плечом к плечу. Командиру очень сложно бывает контролировать или хотя бы игнорировать таких могущественных и харизматических людей. Вместо этого, полковнику приходится довольствоваться «союзом» с исповедником, сполна разделяя его фанатизм или пытаясь направить усилия священника на благо собственных целей полка. Если же родина полка – не настолько набожный мир, как того хочет Министорум, а гвардейцы преданы своим офицерам больше, чем идеалам Бога-Императора, могут возникнуть дополнительные сложности. Церковь может счесть такой полк своим «врагом» и засылать туда всё больше и больше священников, дабы обеспечить должный уровень фанатизма. К счастью, для большинства имперских гвардейцев это никогда не становиться проблемой – они всегда рады сражающемуся рядом с ними пламенному проповеднику, выкрикивающему молитвы Богу-Императору и ведущему людей в бой.

Длань Машинного бога

Техножрецы заботятся о технике Имперской Гвардии – бесконечных рядах её танков, орудий поддержки, боевых машин пехоты и бронетранспортёров. Часть Духовенства Марса – машиноведы – хранят технологии человечества, постигают тайны машинных духов, обряды их пробуждения и подчинения людским прихотям. Все технологии, используемые Имперской Гвардией, созданы по древним образцам, разработанным в далёком прошлом человечества, понимание принципов работы которых давно забыто. Машиноведы – в числе тех немногих, что хотя бы отчасти посвящены хотя бы в толику этих тайн, и их присутствие в Имперской Гвардии необходимо для того, чтобы даже самый маломеханизированный полк сохранял боеспособность. Когда машина выходит и строя в бою или танк требует ремонта, именно техножреца призывают распевать протяжные молитвы Машинному богу над безжизненным остовом, творя ритуалы, что вернут его к жизни.

Как и подобает членам одной из самых могущественных организаций Империума, техножрецы являются в Имперскую Гвардию хорошо снаряженными, облаченными в редкие и ценные доспехи, с древним оружием в руках и таинственными устройствами, почти неведомыми простым смертным. Закутанные в красное тела техножрецов почти всегда улучшены кибернетическими имплантатами, их органы и конечности заменены механическими аналогами, приближая их к совершенству Машинного бога, которому они поклоняются. Машиноведов часто сопровождают сервиторы-помощники; лоботомированные люди, снабженные аугментациями и предназначенные для выполнения одной задачи, живые инструменты машиноведа. Сервиторы и техножрецы, их создатели и хозяева, встречаются в каждом уголке Империума, составляя немалую долю рабочих на пустотных кораблях и высокоразвитых планетах, вроде миров-ульев. Имперская Гвардия – не исключение; здесь на каждого машиноведа может приходиться множество сервиторов, что спешат выполнять его приказания, и чья болезненно-серая кожа и неживые глаза служат слабым напоминанием об утраченной ими человечности и власти Адептус Механикус над людьми.

Недолюди

Империум – очень разнообразное и очень опасное место, миллионы миров, кишащих миллиардами людей. Памятуя о размере человечества и долгих тысячелетиях, что прошли с того мига, как оно сделало свой первый шаг среди звёзд, не стоит удивляться многочисленным различиям и мутациям, которым подверглась вся человеческая раса. На многих ульях и им подобных планетах обитает значительное число мутантов, искажённых людей, изуродованных воздействием химикатов, радиации, многих поколений кровосмесительных связей и генетической нечистоты.

Приговорённые к несчастной жизни, рабскому труду и чисткам, снижающих их количество до «приемлемого» уровня, популяции мутантов часто становятся неприятной проблемой для планетарных губернаторов, вынужденных держать этих тварей подальше от глаз нормальных горожан. Мутантов часто считают осквернёнными Варпом или связанными с Губительными силами, и потому всегда рассматривают как опасных и подозрительных для правящего режима и первых кандидатов на внимание Инквизиции.

Но Империум истребляет или угнетает не всех мутантов – некоторые стабильные мутации были дозволены, а их носителей даже принимают в Имперскую Гвардию. Это так называемые недолюди – в первую очередь, огрины и ратлинги. Огрины – крупные человекоподобные здоровяки, семи или восьми футов ростом, перевитые канатами огромных мышц. Нехватка сообразительности не мешает им служить отличными ударными частями, где габариты и способность не замечать раны (кроме самых мучительных) позволяет огринам врываться в ряды врага, прокладывая путь товарищам. Огрины отличаются фанатичной преданностью. Огрин-телохранитель будет сражаться за своего хозяина до смерти или до последнего защищать его тело, подобно верному псу (семифутовому верному псу с дробовиком). Впрочем, у огринов хватает и недостатков. Кроме нехватки мозгов, из-за которой им нужно постоянное руководство, без которого они могут прийти в смятение в самой гуще боя, огрины очень не любят тесные замкнутые пространства, особенно тёмные. Это вполне понятная черта, но как-то доставлять огринов на передовую всё-таки нужно, а значит, какому-то невезучему гвардейцу обязательно выпадет жребий заманивать этих здоровяков в транспорт или корабельный трюм (обычно обещаниями еды) и нянчиться с ними всю долгую и несчастную дорогу.

Десятины и основания

Каждый мир Империума обязан поставлять людей в Имперскую Гвардию – это часть десятины, установленной для него Адептус Терра. Выплата десятины – долг каждой планеты перед Богом-Императором, и всегалактическая система налогообложения, что связывает миры и позволяет Империуму существовать. Вместе с этим, не существует ни точного метода рассчитать ставку десятины, ни универсальной квоты, которую до́лжно выполнять, ни единой для всех планет суммы налогов. Вместо этого бесчисленные департаменты и отделы Администратума устанавливают размеры и контролируют сбор десятины на каждом мире в зависимости от его природы. Хотя каждая планета должна что-то давать Империуму, не все поставляют людей и товары в одинаковых количествах или даже одинаковым образом. От крупных и густонаселённых миров требуют бо́льших выплат и формирования бо́льшего количества более многочисленных полков с хорошей экипировкой, в то время как от маленьких миров и ждут меньшего. К примеру, многочисленные, ярко разряженные и богато снаряженные синтиллийские полки намного превосходят части, формируемые верховным королем Эйкриджа, но все они равны в глазах Администратума, ибо являются плодом заключенных договоров о поставках гвардейцев.

Кем бы ни был планетарный губернатор – деспотичным монархом, бюрократом-чинушей или честно избранным лидером, до тех пор, пока он выполняет свои обязательства и платит десятину, ни Администратуму, ни Адептус Терра, нет дела до его мира. Благодаря этому, сам способ формирования полка и его итоговый состав на разных мирах сильно различается. Где-то служба в Имперской Гвардии – великая честь, и мужчины и женщины должны проявить себя (иногда – в кровавых испытаниях) для того, чтобы получить шанс стать гвардейцами; в иных местах губернатор берёт добровольцев, пожелавших оставить за плечами родной дом и служить Богу-Императору. Многие миры просто призывают людей – иногда с некоторой иллюзией честности, вроде лотереи или беспристрастной системы отбора – но чаще просто для того, чтобы избавиться от излишков населения или очистить общество от нежелательных элементов. Последний способ приводит к тому, что в Имперскую Гвардию попадают много гангстеров-ульевиков и дикарей-бандитов – схваченных преступников, которым предложили выбрать между смертью и службой.

Рекрутов могут вербовать как угодно – до тех пор, пока мир выдаёт нужное количество, Администратум не заботят применяемые методы. Но стоит планете не справиться со своими обязательствами, просрочив поставки или предложив людей и снаряжение низкого качества, как Администратум быстро возьмёт быка за рога. Немного найдётся грехов перед Администратумом тяжелее, чем не справиться с выплатой десятины Богу-Императору – Империум готов терпеть самый жестокий режим, самых кровожадных и бесчеловечных правителей, но не уклонение от уплаты общих налогов. Подобное преступление почти всегда означает казнь планетарного губернатора, а иногда и всего правящего класса планеты – урок для тех, кто придёт им на смену. Затем Администратум заберёт то, что ему причитается, а иногда и больше, для того, чтобы наказать провинившийся мир и заставить его запомнить цену предательства.

Ратлинги же – другая порода недолюдей; маленькие и проворные коротышки, в отличие от крупных мускулистых огринов. Рост, едва достигающий трёх-четырёх футов, делает ратлингов отличными снайперами и диверсантами, а обострённые чувства и малые размеры позволяют им пробираться мимо более крупных врагов. У ратлингов есть свои родные миры – бывшие человеческие колонии, с которых они поставляют солдат в Имперскую Гвардию наравне со всеми другими планетами. Ратлинги недостаточно большие и сильные, чтобы служить на передовой, и их не набирают целыми полками, как других гвардейцев. Вместо этого, коротышки служат специалистами – снайперами и диверсантами (где их прирожденная меткость и умение скрываться выделяют их среди обычных солдат) или находят себя в не менее замечательной профессии повара.

Санкционированные псайкеры

Имперская Гвардия широко применяет псайкеров. Астропаты позволяют войскам связываться с Муниторумом и командованием через огромные расстояния – без этого Имперские Вооруженные Силы были бы просто большой неорганизованной толпой. Также астропаты способны передавать телепатические сообщения во время боя, когда важна секретность или отсутствует вокс-связь. Они могут владеть прекогницией и другими видами прорицаний, очень полезных для командиров, жадных до любого средства, что поможет им пронзить взором туман войны, неважно, насколько сомнительно его происхождение. Наряду с астропатами, Имперская Гвардия находит применение владельцам более прямолинейных способностей – санкционированным псайкерам и псайкерам-примарис. Эти одарённые люди прошли подготовку в Схоластике Псайкана и были сочтены «безопасными» для службы на передовой. Но даже санкционированные псайкеры очень непредсказуемы и до тех пор, пока они не проявят себя и не поднимутся до титула псайкеров-примарис, их часто объединяют в группы и используют под присмотром специально обученного надзирателя. Слабые и лишь начинающие постигать искусство управления энергиями Варпа псайкеры-новички, нацеленные на выполнение одной задачи, вместе являют собой грозную силу. Они осыпают врагов ударами молний, укрывают товарищей от лазразрядов и болтов или создают видимость защиты от ужасов Варпа, от которых не спасает обычное оружие.

Обычные солдаты, как правило, равно бояться и презирают псайкеров, какими бы способностями те не обладали, и как бы не ценили их командиры. Ни один гвардеец не захочет делить окоп с тем, кто может внезапно вспыхнуть пламенем или обратиться в хищного демонхоста.

Даже псайкеры-примарис, обладающие бо́льшей властью над своими способностями и дожившие до того, чтобы считаться ветеранами, не пользуются большой любовью. И новые товарищи, и старые командиры держатся от них подальше из-за необъяснимого чувства тревоги, что витает вокруг каждого затронутого Варпом. Единственным утешением для гвардейца, видевшего псайкера в бою – опыт лишь чуть менее болезненный, чем повстречать вражеского псайкера – остаётся комиссар или надзиратель, стоящий у псайкера за спиной, бдительно высматривающий малейший признак одержимости или утраты контроля, поводя снятым с предохранителя болт-пистолетом.

Анатомия полка

Полк – стандартная боевая единица Имперской Гвардии. Для Департаменто Мунитурум, формирование полков – главный способ сводить живую силу и боевые машины в управляемые соединения. Хотя «полк» – это устоявшийся термин, и каждый из них получает порядковый номер и название, единого стандарта численности и структуры полка не существует. Один полк может включать многие тысячи солдат или сотни танков, а может быть лишь горсткой бойцов, одной ротой из дюжины боевых машин или иным, столь же малым формированием. Более того, полки могут целиком комплектоваться из нестроевых – таковы, например, санитарные части, состоящие только из медиков и сервиторов или дивизионы снабжения, располагающие исключительно невооруженными транспортами и водителями. В глазах Департаменто Мунитурум, каждый полк представляет собой частицу мощи Имперской Гвардии, независимо от его точного состава, и совсем не редкость разительные отличия в боеспособности между тем, что значится в документах, и тем, что есть на самом деле. В записях Администратума развёртывание десятков полков на новом театре военных действий может выглядеть перемещением колоссального количества ресурсов и живой силы, но если большая часть этих полков – вспомогательные части или формирования второго эшелона, всё будет несколько по-другому.

Главный фактор, определяющий размер и состав полка – это его родина. Части, завербованные в ульях или на процветающих кузницах, обычно очень многочисленны и лучше снаряжены. Менее значимые или развитые (или менее заселённые) планеты не располагают таким количеством людей и могут формировать изо всех призывников один-единственный полк. Таким образом, сведущий командир будет судить о боеспособности полка в зависимости от его родного мира, и планировать свои действия, исходя из этого. Крупные миры Каликсиды – Синтилла, Сефирис Секундус, Луггнум – поставляют сильные и боеспособные полки, а части со Станков едва ли не самые хорошо оснащенные в секторе. Командиры также знают цену войскам, набранным на диких мирах и планетах-храмах – свирепость и рвение таких воинов важнее численности. Примером могут служить миры Друзовой марки – например, Маккавей Квинтус, созываемые на котором полки янычар известны фанатизмом и преданностью делу Империума. С другой стороны, полки с некоторых планет уже стали зримым воплощением дурной подготовки и снаряжения – быть может, из-за подлости планетарных губернаторов, посылающих в Гвардию разный сброд, а быть может, потому что на всей планете попросту нет достойных воинов. В Каликсиде хватает таких миров и поступающие с них убогие рекруты едва ли стоят того, чтобы Имперская Гвардия брала на себя их обучение и снаряжение. Два таких мира лежат в Маркейновой марке – это Дрея, население которой от природы настолько угрюмо и погружено в хандру, что годится только на роль пушечного мяса, и Пролх IX, планета писцов и учёных, которым оружие и доспехи чужды так же, как и сама война.

Боевой путь полка определяет его суть не меньше чем родной мир. При отсутствии стандарта численности, командирам и Департаменто Мунитурум бывает непросто оценить реальную боеспособность части. Прошедший несколько боев, полк почти наверняка понесёт потери, и его первоначальная численность уменьшится. Однако для полка, состоящего из сотен тысяч людей, это будет значить куда меньше, чем для того, в котором есть всего несколько рот. Если офицер не может точно определить боеспособность полка (предполагается, что это вообще его заботит), то Департаменто Мунитурум и полученные приказы вынудят отправить его в бой и посмотреть, что из этого выйдет. Это может стать ошибкой – и тогда будет развернут другой полк – или привести к успеху – а это явно продемонстрирует боеготовность полка, после чего он вновь будет послан сражаться. Зачастую, когда полк становится слишком мал для боевых операций, его сливают с другим полком. Это распространённая полевая альтернатива ожиданию подкреплений с далекого родного мира, которое может занять месяцы и годы. Почти всегда сливают вместе сильно выбитые полки с одной планеты – или хотя бы, из одной звёздной системы. Части с разных миров объединяют очень редко, поскольку это создаёт проблемы с боевым духом и порождает борьбу за лидерство. Они могут возникнуть даже при объединении двух полков земляков, особенно если один из них уже успел сделать себе громкое имя.

Командиры делят своих людей и боевые машины на маленькие, удобные в управлении боевые единицы, в зависимости от традиций и обычаев своей родины. Хотя их названия, размеры и роли этих подразделений, могут сильно различаться, существуют три наиболее распространённых вида боевых единиц, принятых в большинстве полков – отделения, взводы и роты.

Они пришли прошлой ночью, когда не-небо потемнело и большинство из нас спало. Я понял, что всё плохо, когда с края нашего лагеря запустили сигнальную ракету. Следующее, что я увидел – какую-то палку с металлическим шаром на конце, что упала в траншею прямо мне под ноги. На секунду всё вокруг побелело, а меня швырнуло наземь. Только очнувшись, я понял, что Торш бросился между мной и бомбой и принял на себя взрыв, разорвавший его плоть и переломавший кости. Вскочив на стрелковую ступень, я разглядел с дюжину крупных фигур, несущихся на нас. Тут я вспомнил Претора с его сервиторами и начал палить. Нас было несколько десятков гвардейцев, и мы стали давать по приближающемуся врагу залп за залпом, как нас учили. Они всё равно добрались до нас. Вблизи я понял, что каждый из противников не меньше семи футов ростом, весь перевит мускулами и ревёт в кровавом угаре, скаля жутко острые зубы. Я увидел, как всего в паре шагов от меня такая тварь наклонилась в окоп, вытащила оттуда гвардейца и оторвала ему руку, тряся беднягу как тряпичную куклу.

Наши ряды дрогнули, мой разум переполняли мысли о бегстве. Феван, наш капитан, присоединившийся к нам к траншее, казалось, не знал, что делать, и я видел, как он с ужасом в глазах, ползёт прочь, к центру Ранс-Блаффа. Все вокруг стали отступать вслед за капитаном. Тут прогремел выстрел – громкий и отчетливый. Над телом Февана стоял комиссар Курц – человек, которого я видел лишь издали и о котором слышал самые мрачные слухи. До сих пор помню, как он сказал: «Сражайтесь с ними или со мной! Выбирайте и помните, что Бог-Император следит за вами и будет судить вас!» Так что я сражался с ними и сражался, пока не стало не с кем сражаться.

Отделения

Наименьшее из подразделений Имперской Гвардии называется отделением и, как правило, насчитывает десять солдат. Столетиями отделения были теми кирпичиками, из которых складывается армия, жизненно важными для успеха в бою. Хорошее отделение может одолеть многократно превосходящего врага за счёт грамотной тактики, скоординированных наступательных или оборонительных действий, обходов с флангов, заманивания врага под перекрёстный огонь или организации смертоносных засад. Отборное отделение, действующее в составе более крупного формирования, может иметь собственные боевые задачи, и умелые командиры будут мудро сочетать разные отделения, чтобы достичь успеха. Правда, в призывных армиях отделения могут существовать лишь на бумаге, а все солдаты – использоваться скопом в тупых атаках или непродуманных оборонительных действиях.

Солдат отделения, что вместе сражаются и выживают, связывают прочные узы товарищества, ведь очень немногое объединяет людей сильнее, чем бой, в котором им приходиться прикрывать друг другу спину. Некоторые командиры и комиссары считают такие чувства проклятием для боевого духа, сеющим рознь в рядах армии, что вся должна быть единой пред взором Бога-Императора. Они разбивают устоявшиеся отделения или регулярно перемешивают гвардейцев между подразделениями, пока солдаты не стали друг другу близки и не начали считать себя уникальными. Вместе с тем, опытный командир знает цену отряду ветеранов, и немало офицеров сквозь пальцы смотрит на мелкие нарушения дисциплины или установленной формы одежды, если это позволяет отделению лучше сражаться.

Взводы

Взвод – это подразделение, состоящее из примерно полудюжины отделений и имеющее собственного командира. Пехотный взвод также может включать дополнительные расчёты тяжёлого или специального вооружения, призванные усилить его огневую мощь, в то время как танковый будет состоять всего лишь из нескольких танков или самоходных артиллерийских установок, возможно – с добавлением ремонтно-эвакуационной или командной машины. В то время как отделение может играть особую роль в малом боестолкновении, взвод представляет собой значительную тактическую единицу, исполняющую назначенную ей роль в обороне или наступлении, часто полагаясь только на своих людей и оружие. Полковое командование считает взводы способными действовать в отрыве от основных сил и потому нередко отправляет удерживать отделенный горный кряж, обследовать разрушенный жилой блок или атаковать опорный пункт врага.

Во взводах, как и в отделениях, со временем, возникают прочные узы, хотя это менее вероятно, ведь разные отделения от боя к бою могут резко менять свою диспозицию. Иногда это случается, потому что командир решает сформировать взводы из специалистов по разным типам оружия или просто из-за обычных для Имперской Гвардии боевых потерь и истощения, что остро чувствуются на уровне взводов. За время существования взвода через него может пройти множество отделений и пополнений из новобранцев, что приходят, дабы восполнить потери. Ветераны, служащие в таких взводах, не трудятся узнавать своих новых товарищей получше, прекрасно понимая, что многие из этих новых людей очень скоро станут трупами.

Прошли месяцы с тех пор, как я оказался на этом проклятом мире, чтобы исполнить свой долг перед Богом-Императором. Я – всё, что осталось от нас, парней с заводской гильдии и последний с нашего яруса, насколько мне известно. Здесь нет мира, а во всём, что мы делаем – нет смысла. Я сражался с орками снова и снова, и видел, на что они способны. Я сражался с мятежниками, сплевывая всякий раз, когда укладывал лазразряд между лопаток очередного трусливого предателя. Нет смысла всё это записывать – тут ни в чем нет смысла, как нет и передышки. Но я – гвардеец. Это мой долг и дело моей чести. И я буду служить моему Императору и приносить славу моему полку до последнего вздоха.

Роты

Рота – это подразделение, обычно насчитывающее от трёх до шести взводов, усиленных поддержкой. В пехотных частях рота может включать более двух сотен строевых, разбитых на взводы и отделения, с приданными им расчётами тяжёлого оружия, медиками и связистами. Танковая же рота может состоять из нескольких десятков танков или боевых машин, сражающихся при поддержке механизированной пехоты – например, взводов гвардейцев на «Химерах». Также в составе роты можно найти приданных Гвардии союзников из других ведомств Империума – священников Министорума, машиноведов или псайкеров из Схоластики Псайкана.

Как и многие полки, отдельные роты могут прославиться, хорошо проявив себя в бою. Правда, известность, что способен заслужить полк, может разнестись даже за пределы его родного мира, а слава, что под силу стяжать роте, обычно не выходит за рамки полка. Но, несмотря на это, знаменитая рота может столетиями жить в истории своего родного мира, и каждый новобранец услышит рассказы о её подвигах. Чтобы почтить такие роты, командование часто придаёт им особый статус внутри полка и позволяет сохранять своё название, даже когда все изначальные члены роты погибнут. Пример тому – Амбулонские юнкеры, рота, изначально собранная из самых крепких задир синтиллийского улья Амбулон. Даже после того как все юнкеры погибли, полки, формируемые на Синтилле и имеющие значительную долю рекрутов из Амбулона, формируют роту юнкеров из самых достойных новобранцев.

Взаимодействие войск

Создаваемый полк обычно имеет строгую специализацию – пехотный, танковый, десантный и т. д. Даже если мир поставляет достаточное количество и пехоты, и танков, и артиллерии, они будут разведены по разным полкам. Причины такой организации уходят корнями во времена Ереси Гора и величайшего восстания против Бога-Императора. Тогда даже средненький офицер Имперской Армии имел под своим командованием роты, включавшие танки, артиллерию и флотские орбитальные орудия. Один полк Имперской Армии мог своими силами опустошить целую планету. Когда немалая доля солдат Имперской Армии приняла сторону Гора, в руки предателей попали легионы бронемашин и пустотных кораблей. В тёмные дни, последовавшие после победы над Гором, пережившие войну убедились, что ни один человек отныне не должен обладать такой же огромной властью, и что любое формирование, должно обладать ограниченным количеством оружия и живой силы – на случай возможного предательства. Так, помимо разделения Армии на Имперскую Гвардию и Имперский Флот, все полки были разделены по типам. Тысячи лет такая практика облегчает Гвардии войну с предателями. Пехотный или танковый полк, перешедший на сторону врага или совращенный Тёмными силами, стратегически и тактически проиграет, встретив действующие совместно пехоту, танки, артиллерию и флот.

Игровой процесс

Игровые кости

•

Роль судьбы

•

Тесты

•

Передвижение

Глава I
Игровой процесс

Эта глава описывает основы игровой механики и её применение в **Only War**. Здесь рассказывается о бросках костей, о тестах и их сложности. Также в этом разделе изложены специальные правила, связанные с передвижением, освещенностью, гравитацией и множеством других условий окружающей среды, непосредственно влияющих на персонажей.

Игровые кости

Для упрощения игровой механики в **Only War** применяются только десятигранные кости. Их можно купить в Интернете или в специализированных магазинах ролевых игр – то есть, в том же месте, где вы *купили* эту книгу *(ха-ха – прим. переводчика)*. Ведущему и каждому из игроков следует иметь хотя бы по одной паре десятигранных костей. Лучше, если они будут разноцветными, чтобы легче было различать выпавшие десятки и единицы. Существуют и специальные парные десятигранники – так называемые «процентники». Одна кость из такого набора пронумерована числами от 1 до 10, вторая – десятками от 10 до 100. Они специально созданы для того, чтобы игроку, бросая их, было удобно получать случайное число в диапазоне от 1 до 100.

Система **Only War** использует два типа бросков костей – бросок одной десятигранной кости (к10) и процентный бросок. Первый применяется в тех случаях, когда ведущему и игрокам нужно получить случайное число от 1 до 10, например, для определения количества урона, нанесенного выстрелом или ударом. Иногда бывает необходимость бросать несколько к10 и складывать выпавшие числа. Делая такой бросок, ведущий или игрок бросают нужное количество костей (например, фраза «бросок 3к10» означает, что нужно бросить три десятигранные кости) и складывают выпавшие результаты (в таком случае, с броском 3к10 получится случайное число от 3 до 30).

Пример:

Дарий, кадийский гвардеец, словил попадание из мельты, которая наносит 2к10+2 единиц энергетического урона. Ведущий бросает две десятигранные кости, получая результаты 4 и 9. Он складывает выпавшие числа, получая 13, добавляет 2 и получает 15 очков урона.

Процентный бросок более распространен в игре. Он позволяет игроку или ведущему получить случайное число в диапазоне от 1 до 100, и используется, главным образом, для тестов умений и характеристик. Для процентного броска (который обычно обозначается как «к100» или «к%»), используются две десятигранные кости, одна из которых обозначает десятки, а другая – единицы. В отличие от броска к10, результаты, выпавшие на костях при броске к100, не складываются. В **таблице 1-1 «Примеры процентных бросков»** объясняется, каким образом нужно трактовать полученный результат.

Таблица 1-1 «Примеры процентных бросков»		
Кость десятков	**Кость единиц**	**Результат**
7	3	73
4	2	42
0	1	01
0	0	100

Пример:

Дарий обшаривает разрушенное здание в поисках лишних боеприпасов и снаряжения. Применив все модификаторы, ведущий сообщает, что Дарий должен получить на броске к100 не больше 45, чтобы отыскать что-нибудь ценное среди всего этого хлама. Игрок бросает к100 и получает 61, что превышает возможный максимум и означает неудачу.

Иногда правила требуют сделать бросок к5. Для этого игрок должен просто бросить к10, разделить полученный результат на 2 с округлением вверх.

Пример:

Враг стреляет в Дария из гранатомёта, заряженного крак-гранатой. Броня не спасает гвардейца от столь сильного взрыва, и попадание наносит Дарию одно очко критического урона. Сверившись с соответствующей таблицей, ведущий объявляет, что, помимо ранения, Дария также отбрасывает в сторону на 1к5 метров. Бросив десятигранную кость, ведущий получает 7, что соответствует четырём метрам (т. к. 7/2=3,5, округляемое вверх до 4). Дарий пролетает четыре метра и хлопается на спину.

Всякий раз, когда результат броска – не целое число, оно округляется вверх.

Характеристики

Характеристики отражают потенциал персонажа и его природные данные – то, насколько он силен, ловок, умён и искусен в обращении с оружием. Характеристики могут принимать значения от 1 до 100, чем оно выше – тем больше потенциал персонажа. В системе **Only War** существует девять основных характеристик, отражающих способности персонажа. Каждая из них описана ниже. В скобках указано принятое сокращённое название (например, Сила воли также обозначается как СВ).

Ближний бой (ББ)

Эта характеристика отражает искусность персонажа в рукопашной схватке и обращении с оружием вроде силовых кулаков, кинжалов и цепных мечей.

Дальний бой (ДБ)

Дальний бой показывает умение персонажа обращаться с стрелковым оружием, таким как лазганы, ракетные установки или даже метательные ножи.

Сила (С, Сил)

Эта характеристика демонстрирует, насколько персонаж силен физически.

Выносливость (В, Вын)

Выносливость показывает, насколько легко персонаж переносит ранения, воздействие ядов, токсинов, болезней, неблагоприятных условий окружающей среды и других подобных факторов.

Ловкость (Л, Лов)

Ловкость показывает уровень быстроты, скорости реакции и чувства равновесия, которым обладает персонаж.

Интеллект (И, Инт)

Эта характеристика отражает степень сообразительности, благоразумия и широты познаний персонажа.

Восприятие (В, Вос)

Восприятие показывает, насколько внимателен персонаж и как остры его чувства.

Сила воли (СВ)

Сила воли демонстрирует психическую стойкость персонажа и крепость его рассудка, способность переживать ужасы войны и страх неизвестного, а также – в случае с некоторыми редкими людьми – способность творить психосилы.

Товарищество (Т, Тов)

Товарищество показывает способность персонажа взаимодействовать с другими людьми – очаровывать их, обманывать или отдавать приказы.

Характеристики и их бонусы

Каждая характеристика обозначается числом от 1 до 100, чем больше – тем лучше. Кроме того, каждая характеристика имеет такой параметр как *бонус характеристики* – число, равное количеству полных десятков в значении характеристики. Например, персонаж с Силой 42, имеет *бонус Силы* 4. Бонусы характеристик используются во многих ситуациях.

Бонус характеристики в правилах часто обозначаются аббревиатурой, в которой к сокращенному наименованию характеристики добавляется буква Б. Например, БСВ – это бонус Силы воли.

Умения, таланты и особенности

Характеристики отражают природные данные и потенциал персонажа, а его мастерство и способности выражаются с помощью умений, талантов и особенностей. Умения – это приобретённые героем навыки, вроде управления автомобилем или знания языка. Это – результат обучения и жизненного опыта персонажа. Таланты же – это уникальные способности и приёмы, которыми персонаж овладел путем долгих тренировок или огромного опыта. Например, способность действовать обеими руками с равной ловкостью – это талант. Особенности – это некие черты персонажа, которые он получил от рождения или в результате мутации. Способность видеть в полной темноте – это особенность, поскольку обычные люди, как правило, этого не умеют. Умения подробно описаны в **главе IV «Умения»**, а таланты и особенности – в **главе V «Таланты и особенности»**.

Характеристики очень важны для гвардейцев по многим причинам, не последняя из которых заключается в том, что они отражают способность персонажей добиваться успеха в тех или иных действиях. Характеристики могут меняться под действием внешних факторов; изменяться временно или постоянно множеством разных способов. Поскольку характеристики – основа всех тестов в **Only War**, высокие значения характеристик предпочтительнее низких. Сведения о том, как определяются характеристики и другие параметры персонажа, изложены в **главе III «Создание персонажа»**.

Тесты

Тест – одна из основных механик **Only War**, применяющаяся для определения успеха или провала определенного действия. Когда персонаж берётся за дело, исход которого может иметь важные последствия – стреляет из лазгана по удирающему врагу, пытается отбрехаться от вышестоящего офицера, перевязывает раны своего товарища или ведёт переговоры – он должен предпринять тест, который покажет, сопутствовал ли ему успех.

Основная механика

Для совершения теста, сделайте следующие шаги:

● Определите умение или характеристику, тест которой необходимо пройти. Каждый тест связан с одной характеристикой или умением.

● Выбрав умение или характеристику, определите её используемую в этом тесте величину. Это должно быть число от 1 до 100. Базовые значения характеристик могут быть модифицированы различными факторами, уменьшаясь или увеличиваясь. Простые действия сами по себе могут облегчать тест, давая бонус +10 или +20 к характеристике или умению на время теста, а сложные – усложнять, налагая штраф -10 или -20. Другие действия персонажа или условия окружающей среды тоже могут наложить свои модификаторы. Скажем, прицеливание перед стрельбой предоставит бонус к тесту Дальнего боя, а бег по глубокому снегу наложит штраф на тест умения *«Атлетика»*.

● Примените все модификаторы. Положительные и отрицательные модификаторы нейтрализуют друг друга. После того как все модификаторы применены, игрок получает число, которое может быть больше 100 или меньше 0, но, как правило, все же укладывается в предел от 0 до 100.

● Сделайте процентный бросок (к100, см. выше).

● Если результат броска ниже, чем значение характеристики или умения (с учетом всех модификаторов), то тест считается успешно пройденным.

● Если результат броска выше, чем значение характеристики или умения (с учетом всех модификаторов), то тест считается проваленным.

● Обратите внимание на то, что если при броске к100 выпало 01, тест считается успешно пройденным, даже если различные модификаторы снизили значение характеристики или умения до отрицательных величин. Аналогично, если при броске к100 выпало 100, тест считается проваленным, даже если благодаря модификаторам значение характеристики превысило 100.

Тесты умений

Тест умения – самый распространенный тест в **Only War**. Каждое умение связано с характеристикой, чье значение является базовым значением умения. К примеру, умение *«Уклонение»* связано с характеристикой Ловкость, а *«Проницательность»* – с Восприятием. Для теста используется основная механика (см. выше). Сперва игрок применяет к связанной с умением характеристике все определенные ведущим модификаторы, получая её итоговое значение для этого теста, после чего делает бросок к100. Тест умения считается успешным, если результат этого броска меньше итогового значения характеристики или равен ему. Тест умения считается проваленным, если результат этого броска выше итогового значения характеристики.

Преуспеть в тесте умения намного проще, если персонаж обладает этим умением. Персонаж может пытаться пройти тест умения, даже не обладая последним, но это весьма непросто. Если персонаж предпринимает тест умения, не располагая самим умением, он получает штраф -20 в дополнение к другим возможным модификаторам. В **главе IV «Умения»** (стр. 107) о тестах умений рассказано более подробно.

Пример:

*Гвардеец Дарий пытается убедить нескольких зелёных новобранцев совместно атаковать вражеский аванпост. Дело намечается опасное, и ведущий решает, что Дарий должен пройти тест умения **«Командование»**. Если бы Дарий был обучен руководить другими бойцами, он бы бросал этот тест против значения связанной с **«Командованием»** характеристики – Товарищества, которое у него равно 33. Однако такого умения у Дария нет, и он вынужден бросать тест со штрафом -20, а значит, должен получить 13 или меньше при броске к100, чтобы преуспеть.*

Автоматические успехи и провалы

Хотя технически, все действия персонажей требуют тестов, часто это сильно замедляет игру и заставляет игроков выполнять много повторяющихся и совершенно неинтересных действий. Поэтому очевидно простые вещи, вроде управления автомобилем на ровной дороге, залезания по лестнице или написания простого рапорта могут не требовать тестов. Руководствуйтесь простым принципом – если провал теста не повлечет каких-то важных последствий, значит, тест не нужен. С другой стороны, ведущий может объявить некоторые действия настолько сложными, что персонаж не будет иметь и шанса преуспеть, а все его тесты будут автоматически проваливаться. Это позволит избежать попыток игроков все-таки справиться с заданием, надеясь на «живую» единичку при броске, что обеспечила бы им успех.

Тесты характеристик

В **Only War** случаются и передряги, в которых героям не может помочь никакая подготовка, и приходится рассчитывать лишь на свои природные способности. Выбить крепкую дверь или пережить жестокую пытку – это действия, которые требуют **теста характеристики**. Здесь также используется основная механика (см. выше). Ведущий определяет наиболее подходящую для теста характеристику, а игрок делает бросок к100. Тест характеристики считается успешным, если результат броска меньше итогового значения характеристики или равен ему. Тест характеристики считается проваленным, если результат этого броска выше итогового значения характеристики.

Таблица 1-2 «Тесты характеристик»

Характеристика	Пример действия
Ближний бой	Атаковать врага холодным оружием
Дальний бой	Атаковать врага стрелковым оружием
Сила	Выбить дверь, взять пленного, сбить с ног грокса
Выносливость	Сопротивляться воздействию яда, болезни, опасных температур, голода, мутации
Ловкость	Определить *инициативу*, сохранять равновесие, двигаясь по узкой поверхности, идти по опасной местности
Интеллект	Вспомнить важные подробности, опознать знакомое лицо, решить головоломку
Восприятие	Засечь прячущегося врага, найти тайный ход, определить чужое отношение к себе
Сила воли	Сопротивляться пыткам или воздействию психосил, творить психосилы
Товарищество	Произвести хорошее впечатление или внушить доверие

Ступени успеха и провала

Как правило, простого факта того, успешен или нет тест, вполне достаточно. Но в некоторых обстоятельствах важно знать то, насколько успешно персонаж справился с заданием или насколько сильно он всё завалил. Особенно это важно в случае с *социальными* умениями (например, такими как *«Обаяние»* или *«Сбор информации»*) и в бою (например, при стрельбе из автоматического оружия).

Для этого применяется система ступеней успеха или провала, которые подсчитываются довольно просто. Бросив тест, сравните выпавшее на к100 значение и значение характеристики (с учетом всех модификаторов). Если результат броска меньше значения характеристики или равен ему, персонаж получают одну ступень успеха. За каждые десять очков, на которые результат меньше значения характеристики, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха. Соответственно, если результат броска больше значения характеристики, персонаж получают одну ступень провала. За каждые десять очков, на которые результат больше значения характеристики, персонаж получает одну дополнительную ступень провала.

Пример:

Дарий с автопушкой лежит в засаде, поджидая орков из банды «Железная орда». Их орковоз, грохоча, появляется в поле зрения гвардейца и представляет собой удобную мишень. Дарий открывает огонь по ничего не подозревающим оркам, окатывая колымагу градом свинца. Дальний бой Дария – 55, игрок делает бросок к100 и получает результат 12, что на 43 очка меньше, чем требуется. Дарий набирает одну ступень успеха за то, что прошёл тест, и четыре дополнительных ступени успеха за свой удачный бросок. Бóльшая часть выпущенных снарядов попадает в цель, повреждая орковоз и ранив нескольких зеленокожих.

Длительные тесты

Случается, что персонаж пытается сделать нечто, требующее приложения усилий в течение немалого времени. В таких случаях, ведущий может потребовать пройти несколько тестов умений. Это называется *длительным тестом*. В описании каждого из умений описано, в каких случаях его применение требует длительного теста. Впрочем, ведущий может скорректировать время, указанное там, если сочтёт, то это больше подходит текущим обстоятельствам и его кампании.

Состязательные тесты

Бывает, что персонаж вынужден использовать свои умения против какого-либо противника. В таком случае, предпринимается **состязательный тест**. Участники состязательного теста бросают тест как обычно, преуспевший в своём тесте побеждает. Если преуспели оба, тест выигрывает тот, кто набрал больше ступеней успеха. Если количество ступеней успеха также равно, побеждает тот, у кого больше бонус использованной характеристики. Если и по этому показателю стороны равны, победителем считается тот, кто получил меньший результат в своем броске к100.

Если оба участника теста провалились, возможен один из двух исходов. Первый – ничего не происходит, будто теста и не было. Второй – оба участника перебрасывают кости, до тех пор, пока не определится победитель. Какой вариант будет уместнее, решает ведущий.

Пример:

Дарий сражается с орками из Железной орды. Один из зеленокожих пытается вырвать лазган из рук гвардейца. Ведущий объявляет состязательный тест Силы. Игрок за Дария бросает тест против Силы своего персонажа – 36, а ведущий – против Силы орка – 45. Игрок выбросил на костях 34. Это успех, но без дополнительных ступеней успеха. Ведущий получил 13, что означает четыре ступени успеха – результат намного лучше, чем у Дария. Орк вырывает оружие из рук гвардейца, оставляя того беззащитным в самом пекле.

Сложность тестов

Тесты могут сильно отличаться друг от друга. Вести глиссер в открытом поле – это одно, а вести его же на полной скорости гоня по заваленным хламом улицам разрушенного города под шквальным огнем – это совсем другое. Оба этих теста требуют теста умения *«Управление (Наземная техника)»*, но последний явно должен быть сложнее, чем первый. Вопрос только в том, насколько сложнее, а ответ остается за ведущим.

Иногда сложность нужного теста прямо указана в правилах, но чаще это решение оставлено на откуп ведущему. Подумав над сложностью теста, ведущий может обратиться к **таблице 1-3 «Сложность тестов»** и взять оттуда подходящий модификатор, которые будет необходимо применить к характеристике перед броском к100.

Таблица 1-3 «Сложность тестов»	
Тест	**Модификатор**
Тривиальный *(Trivial)*	+60
Элементарный *(Elementary)*	+50
Очень лёгкий *(Simple)*	+40
Лёгкий *(Easy)*	+30
Рутинный *(Routine)*	+20
Простой *(Ordinary)*	+10
Средний *(Challenging)*	+0
Трудный *(Difficult)*	-10
Сложный *(Hard)*	-20
Очень сложный *(Very Hard)*	-30
Напряженный *(Arduous)*	-40
Изнурительный *(Punishing)*	-50
Адский *(Hellish)*	-60

Пример:

*Будучи на незнакомом мире, Дарий пытается понять, куда именно занесло их отряд при помощи явно устаревшей карты, предоставленной Департаменто Мунитурум. Учтя возраст карты, ведущий решает, что Дарий должен преуспеть **в сложном (-20) тесте «Навигации (Планетарная)»**. В обычных условиях, Дарий бы бросал тест этого умения против своего Интеллекта, который равен 38. Но в этом случае, он получает штраф -20 и для успеха должен получить 18 или меньше в своем броске к100.*

Помощь

Гвардейцы редко работают в одиночку – напротив, они часто действуют отрядами, выручая друг друга. В сюжетах **Only War** нередко будет случаться так, что приказ окажется слишком сложным, препятствия – слишком большими, а враг – слишком сильным для того, чтобы один-единственный солдат мог добиться успеха. Чтобы победить, игрокам придётся объединять свои усилия, умения и огневую мощь.

Предпринимая сложный или требующий большой искусности тест, персонаж может (с разрешения ведущего) получить помощь от других игроков. При этом бросок к100 делает только тот персонаж, который непосредственно предпринимает тест, но каждый из помогающих ему бойцов снижает сложность теста на одну ступень (см. **таблицу 1-3**). Если тест будет пройден, персонаж получает дополнительную ступень успеха.

Ограничения на помощь

Несмотря на то, что персонажи могут помогать друг другу в большинстве задач, у этого правила есть свои ограничения и требования:

● Чтобы оказывать помощь в тесте какого-либо умения, персонаж должен сам владеть этим умением;

● Помогающий персонаж должен находиться в непосредственной близости от того, кому помогает;

● Помощь не может осуществляться в качестве *реакции* или свободного действия;

● Правила помощи не распространяются на тесты, подразумевающие сопротивление болезням, ядам, страху, а также на те, помощь в которых ведущий сочтёт неуместной;

● В одном тесте одному персонажу могут помогать не более двух других, если ведущий не позволит обратное (к примеру, в ситуации, когда всё *отделение* пытается вытолкать из ямы свою «Химеру»).

Пример:

*Дарий пытается запустить древнее устройство, что должно запитать оборонительные системы крепости, которую их полку приказано защищать. Для этого требуется тест умения **«Пользование техники»** – это умение у Дария есть. Впрочем, гвардеец быстро осознает, что принципы работы таких механизмов явно лежат за гранью его понимания и зовет на помощь Игнасио, машиноведа, приписанного к их взводу. Игнасио, мудрый и знающий техножрец, также обладает умением **«Пользование техники»** и другими уникальными способностями, благодаря которым, их с Дарием шансы на успех заметно увеличиваются. Учитывая древность и сложность систем, ведущий объявляет, что тест **«Пользования техники»** будет **напряженным (-40)**, но благодаря помощи Игнасио, сложность падает до **очень сложной (-30)**. Также, Дарий, преуспев, получит дополнительную ступень успеха.*

Роль судьбы

Все персонажи игроков вступают в игру, имея хотя бы одно *очко судьбы*. Количество *очков судьбы*, которыми обладает каждый персонаж, определяется при его создании. *Очки судьбы* – это то, что выделяет персонажей из бесчисленных миллиардов гвардейцев, что каждый день умирают во имя Империума. Сам Повелитель Человечества отметил их для великих свершений. Конечно, это отнюдь не гарантирует того, что они доживут до победы, но явно ставит их выше всех остальных.

Использование очков судьбы

Очки судьбы дают персонажам игроков возможность воздействовать на происходящее, избегая провалов и обращая неудачи в успехи. Кроме того, это позволяет героям рисковать, что ускоряет игру и делает её более интересной. Персонаж располагает ограниченным запасом *очков судьбы*, который уменьшается на единицу с каждым потраченным очком. Все потраченные *очки судьбы* восстанавливаются с началом каждой новой игровой встречи или прямо в ходе текущей встречи в особых обстоятельствах (по решению ведущего). *Очко судьбы* может быть использовано в любой миг, как во время хода персонажа, так и в качестве ответа на действия другого персонажа. Трата *очка судьбы* – это свободное действие.

Потратив *очко судьбы*, персонаж может:

● Единожды перебросить проваленный тест. Результат переброса окончателен.

● Получить бонус +10 к тесту. Использование *очка судьбы* нужно заявить до того, как предпринимать тест.

● Получить дополнительную ступень успеха к тесту. Использование *очка судьбы* можно заявить после броска.

● Считать свой бросок на инициативу равным 10.

● Немедленно восстановить 1к5 ран (это не работает на критический урон)

● Немедленно сбросить *оглушение*.

● Избавиться от всей *усталости*.

Сжигание очков судьбы

Случается и так, что ни перебросы тестов, ни лишние ступени успеха уже не в силах спасти жизнь гвардейца. В таких случаях, игрок может сжечь *очко судьбы*, навсегда уменьшив максимальное количество таковых на единицу. Благодаря этому, персонаж выживает в любой ситуации, но и только. Например, если враг попал в гвардейца из лазпушки и нанес оказавшееся смертельным количество критического урона, то сжигая *очко судьбы*, персонаж останется жив. Страшно обожжён, с нулевым количеством ран, без сознания, но жив. В других случаях – например, при взрыве варп-двигателя на корабле, в котором путешествовал гвардеец – ведущему и игроку стоит хорошо подумать о том, как именно спасся персонаж. *Очко судьбы* можно сжигать, даже если оно уже было потрачено на этой же игровой встрече.

Получение дополнительных очков судьбы

Ведущий может награждать персонажей дополнительными *очками* судьбы (или возвращать ранее сожжённые) за значительное продвижение по основному сюжету, героические подвиги, хитроумные планы или просто хороший отыгрыш.

Скорость передвижения

В большинстве игр **Only War** совершенно необязательно точно знать, насколько быстро персонаж может бегать или сколько времени занимает у него путь от казарм до оружейной. Однако же, существуют обстоятельства – как правило, боевые – в которых точные цифры будут весьма уместны. Как описано в **главе VIII**, счёт времени в **Only War** можно вести в двух режимах – повествовательном и структурированном, каждый из которых имеет свои особые правила.

Повествовательное и структурированное время

При использовании структурированного времени персонаж ограничен особыми действиями, которые он может предпринимать. При этом время делится на раунды, в каждом из которых каждый персонаж предпринимает свои действия. В структурированном времени персонажу доступны четыре возможных манёвра – *движение с половинной скоростью, движение с полной скоростью, натиск* и *бег*. Конкретная длина каждой из таких дистанций зависит от бонуса Ловкости персонажа, но определенные таланты и особенности могут её изменить (подробнее см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»**).

В повествовательном времени, когда персонаж не вовлечен в бой или иные действия, где важна каждая секунда, счёт времени ведётся приблизительно, ведь на первом месте стоит сюжет. В **таблице 1-5 «Передвижение в повествовательном времени»** приведена стандартная *скорость передвижения* персонажа, с которой он может двигаться без спешки в идеальных условиях. Условия окружающей среды и рельеф местности могут изменить эту скорость или замедлить персонажей.

Таблица 1-4 «Передвижение в структур. времени»

Бонус Ловкости	Полу-винная скорость	Полная скорость	Натиск	Бег
0	½	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Таблица 1-5 «Передвижение в повествоват. времени»

Бонус Ловкости	В минуту	В час	В день
0	12 м	0,75 км	7 км
1	24 м	1,5 км	15 км
2	48 м	3 км	30 км
3	72 м	4 км	40 км
4	96 м	6 км	60 км
5	120 м	7 км	70 км
6	144 м	9 км	90 км
7	168 м	10 км	100 км
8	192 м	12 км	120 км
9	216 м	13 км	130 км
10	240 м	14 км	140 км

Повествовательное время и ландшафт

Ландшафт влияет на то, насколько быстро персонажи могут передвигаться в повествовательном времени. Ковылять по глубокому снегу намного труднее, чем шагать по мощёным улицам. Если персонажи пробираются сквозь густые заросли, проталкиваются через толпу, вязнут в мягком песке или глубокой грязи, их *скорость передвижения* падает вдвое. В повествовательном времени могут использоваться модификаторы, установленные ведущим.

Спешка

Двигаясь в повествовательном времени, персонаж может, если потребуется, удвоить *скорость передвижения* на количество часов, равное своему бонусу Выносливости. По прошествии этого времени, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить один уровень *усталости*. Кроме того, спешащий персонаж не обращает внимания на мелочи и упускает из виду многие мелкие окружающие его детали, что выражается в штрафе -10 на все тесты, основанные на Восприятии.

В по-настоящему отчаянных обстоятельствах, персонаж может выложиться на полную и продолжить действовать, даже после истечения указанного выше промежутка времени. Но чтобы избежать начисления новых уровней *усталости* персонаж должен предпринимать всё более сложные тесты Выносливости за каждый следующий временной отрезок. Например, пройдя тест Выносливости в первый раз, и не выйдя из состояния спешки, персонаж обязан бросить **трудный (-10) тест Выносливости**, если пробудет в состоянии *спешки* ещё один временной отрезок, равный его бонусу Выносливости. Следующий тест будет сложнее ещё на одну ступень и т. д.

Бег и повествовательное время

Бег в повествовательном времени – чрезвычайно утомительное занятие. При таком беге персонаж утраивает свою *скорость передвижения*. Каждый час непрерывного бега требует **теста Выносливости** с накопительным штрафом -10 за каждый час после первого. Провал такого теста приносит один уровень *усталости*. Бегущий персонаж сосредоточен на своей задаче ещё больше чем просто спешащий и потому получает штраф -20 на свои тесты Восприятия.

Как и в случае со спешкой, даже провалив тест Выносливости, персонаж может продолжить бежать – но не стоит забывать о накапливающихся штрафах.

Форсированный марш

Несмотря на то, что стандартное время марша – десять часов в день, ничто не мешает персонажам продолжать идти дальше и по истечению этого времени. Персонаж может дополнительно прошагать количество часов, равное своему бонусу Выносливости. Закончив *форсированный марш*, персонаж должен предпринять тест Выносливости со штрафом -10 за каждый час, который он шёл сверх количества часов, равного его бонусу Выносливости. Проваливший этот тест персонаж получает один уровень *усталости*. Персонаж может шагать до тех пор, пока не свалится без сил. *Усталость*, накопленная во время *форсированного марша*, проходит со скоростью один уровень за два часа отдыха.

Скорость передвижения и окружающая среда

Скорость передвижения в структурированном времени приведена в **таблице 1-5**. Впрочем, редкий бой происходит ясным днём на чистых улицах улья или в открытом поле. Так или иначе, множество факторов могут затруднить движение персонажа. Коридоры, засыпанные обломками, глубокий снег или песок, густые заросли или непроглядный туман – это лишь несколько примеров. В подобных условиях (называемых *пересечённой местностью*) скорость передвижения персонажа уменьшается вдвое. Если персонаж совершает *натиск* или *бег*, он упадёт, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**. Конечно, ведущий может вводить собственные модификаторы, в зависимости от условий окружающей среды (подробнее см. **таблицу 1-6**).

Таблица 1-6 «Модификаторы Ловкости, накладываемые условиями среды»

Условие	Модификатор
Дым или туман	Простой (+10)
Грязь	Средний (+0)
Мелководье	Средний (+0)
Темнота	Трудный (-10)
Неглубокий снег	Трудный (-10)
Заросли	Трудный (-10)
Толпа	Сложный (-20)
Невесомость	Сложный (-20)
Обломки	Сложный (-20)
Землетрясение	Сложный (-20)

Лазанье

Скорее всего, персонажи часто будут попадать в обстоятельства, когда лучший способ достичь цели или преодолеть препятствие – это лазанье. Перелезть через забор, преодолеть городскую стену, спуститься в расселину или добраться до идеальной снайперской позиции на крыше – во всех этих случаях персонажам приходится лазать. В целом, этот процесс можно разделить на два вида – обычное лазанье и лазанье по отвесным поверхностям.

Обычное лазанье

Под обычным лазаньем подразумеваются подъёмы на невысокие стены, крутые холмы, высокие обломки, деревья – в общем, это процесс, требующий усилий и сосредоточения, но не мастерства. Это под силу любому желающему того персонажу, у которого свободны руки, и которого ничего не отвлекает (вражеский огонь, например).

Если персонаж спешит, находится под обстрелом или чем-то отвлечен, он должен бросить **средний (+0) тест Силы** или умения ***«Атлетика»***. В случае успеха персонаж поднимается на количество метров, равное половине своего *движения с половинной скоростью* плюс один метр за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж падает с того места, с которого начинал восхождение. Ведущий может на своё усмотрение изменить сложность теста, исходя из факторов, которые он сочтет важными. Некоторые типы лазанья – например, подъём по крепкой лестнице или крутому лестничному пролету – настолько просты, что не требуют тестов.

Лазанье по отвесным поверхностям

Некоторые восхождения немыслимы без специальной подготовки и снаряжения. Отвесные скалы, на которых не за что ухватиться, ледяные расселины, стены зданий или опоры ульев – подходящие примеры. Лазанье по таким поверхностям требует **сложного (-10) теста умения *«Атлетика»***. В случае успеха персонаж поднимается на количество метров, равное половине своего *движения с половинной скоростью* плюс один метр за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж падает с того места, с которого начинал восхождение. В **главе VI «Арсенал»** описано специальное снаряжение, вроде страховок и крюков, которые облегчают тесты *«Атлетики»*.

Скоростной спуск

Если персонажу нужно быстро спуститься по отвесной поверхности вниз, он может предпринять скоростной спуск. Для этого необходимо специальное снаряжение – страховка или хотя бы надёжная веревка – и **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха, персонаж спускается на десять метров за раунд плюс один метр за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала – только на пять. Провал на две или более ступени означает, что персонаж должен пройти **средний (+0) тест Силы** или выпустить веревку из рук – если у него не было пристёгнутой страховки, он падает.

Прыжки в длину и высоту

Прыжок в высоту – это контролируемое перемещение, в ходе которого персонаж пытается подпрыгнуть как можно выше или приземлиться, не получив урона. Если персонажа столкнули с уступа, и он летит вниз, не контролируя свой полет – это считается не прыжком, а *падением* (подробнее см. стр. 259).

Прыжок в длину – это перемещение, в ходе которого персонаж пытается прыжком покрыть как можно большее расстояние. Прыжки, как в длину, так и в высоту, требуют полного действия. Прыжок можно облегчить, если сперва разбежаться.

Прыжок в высоту с места

Средний персонаж может прыгать в высоту с места не больше чем на полметра. Хотя высота прыжка зависит от массы тела и того, насколько персонаж силён и ловок, этот показатель варьируется в довольно узких пределах. В целом, персонаж может подпрыгнуть, чтобы схватиться за перекладину, карниз или что-то вроде того, висящее на высоте, равной его собственному росту плюс полтора метра (средняя высота прыжка – полметра, средняя длины вытянутой руки – один метр). Для этого персонаж должен стоять прямо под предметом, за который хочет ухватиться и пройти **средний (+0) тест Силы**.

Персонаж может спрыгнуть вниз на количество метров, равное его бонусу Ловкости, не получив урона, если пройдёт **средний (+0) тест Ловкости**.

● При простом успехе он приземляется на ноги, не получая урона.

● При провале он считается упавшим с той высоты, с какой прыгал, получает соответствующий урон и считается *сбитым с ног*.

● Если персонаж спрыгивает с высоты, большей, чем его бонус Ловкости в метрах, но успешно проходит тест, он получает урон от *падения*, как если бы упал с высоты, равной количеству метров, которые он пролетел минус бонус Ловкости. В таком случае после приземления персонаж считается *сбитым с ног*.

● Если персонаж спрыгивает в высоты, большей чем его бонус Ловкости в метрах, но успешно проходит тест с количеством ступеней успеха, равным или большим, чем количество метров, на которое высота, с которой он спрыгивал, превышает его бонус Ловкости, то он не получает урона и приземляется на ноги.

Прыжок в высоту с разбега

Персонаж может увеличить высоту своего прыжка, если будет прыгать с разбега. Минимальная дистанция для разбега – четыре метра. Разбежавшись, персонаж бросает **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха высота прыжка увеличивается на половину бонуса Силы (округлять вверх) плюс ещё на полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала, персонаж спотыкается и должен пройти **средний (+0) тест Ловкости**, чтобы удержаться на ногах. Вне зависимости от исхода, ход персонажа на этом заканчивается. Кроме того, за каждые дополнительные четыре метра разбега персонаж получает +10 к своему тесту Ловкости, до максимума в +30.

Прыжок в длину с места

Чтобы прыгнуть в длину с места, персонаж должен предпринять **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха персонаж прыгает на количество метров, равное бонусу Силы плюс дополнительные полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж прыгает на расстояние равное только половине бонуса Силы (округлять вверх). Каждая дополнительная ступень провала уменьшает это расстояние ещё на полметра (до минимума в полметра). Если это важно, то высота такого прыжка равна четверти его длины (округлять вверх).

Прыжок в длину с разбега

Как и в случае с прыжками в высоту с разбега, персонаж должен вначале пробежать, как минимум, четыре метра и бросить **средний (+0) тест Ловкости**. В случае успеха персонаж прыгает на количество метров, равное бонусу Силы плюс дополнительные полметра за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала персонаж прыгает на расстояние равное только половине бонуса Силы (округлять вверх). Каждая дополнительная ступень провала уменьшает это расстояние ещё на полметра (до минимума в полметра). Кроме того, за каждые дополнительные четыре метра разбега персонаж получает +10 к тесту Ловкости, до максимума в +30. Если это важно, то высота такого прыжка равна четверти его длины (округлять вверх).

Плавание

В идеальных условиях персонажи не должны бросать тесты для плавания, но идеальные условия в **Only War** бывают редко. Бурное море, судороги, сводящие тело, тяжёлый груз – все это во время пребывания в воде считается опасными условиями и требует тестов для того, чтобы сдвинуться с места. Чтобы плавать в опасных условиях, персонаж должен пройти **средний (+0) тест умения *«Атлетика»*** (требует полного действия). При успехе герой передвигается в любом направлении на расстояние, равное 0,5×БС метров (если персонаж хочет он может просто остаться на месте). Провал теста плавания означает, что персонаж не может двигаться. Персонаж может плыть и под водой, если задержит дыхание. Если персонаж не в состоянии плавать (без сознания, парализован, связан), то, попав в воду, он немедленно тонет и начинает *задыхаться* (подробнее см. раздел **«Удушье»** на стр. 260).

Тяжёлое снаряжение и особенно броня, делает плавание очень непростым делом. Если персонаж носит броню или перегружен, все тесты *«Атлетики»* для него становятся **очень сложными (-30)**, а провал такого теста при плавании приносит один уровень *усталости*.

Плавание и повествовательное время

Долговременное плавание – это очень утомительное и опасное занятие, вне зависимости от обстоятельств. Персонаж может плыть количество часов, равное его бонусу Выносливости. По истечению этого срока, чтобы продолжить плыть, персонаж должен бросать тесты Выносливости с накопительным штрафом -10 за каждый следующий час. Провалив тест, персонаж получает один уровень *усталости*. Если плывущий персонаж теряет сознание от *усталости*, он немедленно начинает тонуть и страдать от *удушья*. Чтобы вычислить, какое расстояние персонаж может проплыть за то или иное время, используйте **таблицу 1-5 «Передвижение в повествовательном времени»**, но используйте для подсчетов бонус Силы, а не Ловкости.

Перенос, подъём и толкание предметов

Как правило, игрокам нет нужды точно знать, сколько именно вещей может нести их персонаж. В этих вопросах стоит руководствоваться здравым смыслом. Среднестатистический гвардеец способен нести свое основное оружие (например, лазган, автоган, огнемёт) с боекомплектом, одно или два дополнительных (вроде пистолета или меча), а также ещё какое-либо снаряжение в рюкзаке, поясной сумке или тому подобном вместилище. Просто не стоит позволять персонажам разгуливать с тремя пулемётами и несколькими тысячами патронов для них или таскать с собой рюкзак, в который сложено всё, что игроку удалось найти в **главе VI «Арсенал»**. Однако бывают ситуации, в которых жизненно важно точно знать, какой вес ваш герой способен переносить, поднимать или толкаь. Все эти величины определяются, исходя из суммы бонусов Силы и Выносливости, в соответствии с **таблицей 1-7 «Перенос, подъём и толкание предметов»**. Некоторые таланты и особенности могут изменить эти значения.

Таблица 1-7 «Перенос, подъём и толкание предметов»

Сумма БС и БВ	Перенос	Подъём	Толкание
0	0,9	2,25	4,5
1	2,25	4,5	9
2	4,5	9	18
3	9	18	36
4	18	36	72
5	27	54	108
6	36	72	144
7	45	90	180
8	56	112	224
9	67	134	268
10	78	156	312
11	90	180	360
12	112	224	448
13	225	450	900
14	337	674	1348
15	450	900	1800
16	675	1350	2700
17	900	1800	3600
18	1350	2700	5400
19	1800	3600	7200
20	2250	4500	9000

Перенос

Этот столбец указывает, какой вес персонаж может спокойно неси, не испытывая неудобств, не получая *усталости* или штрафов на *скорость передвижения*. Если персонаж несёт вес, больше этого, он считается *перегруженным*.

Подъём

Этот показатель обозначает максимальный вес, который персонаж может оторвать от земли. Персонаж может пытаться перемещаться с поднятым им грузом, но в таком случае этот груз будет считаться переносимым, а значит, персонаж будет *перегружен*. Подъём требует полного действия и успеха в **среднем (+0) тесте Силы**. За каждую ступень успеха этого теста персонаж на единицу увеличивает сумму бонусов Силы и Выносливости для подсчета ограничений на перенос, подъём и толкание предметов. Провал этого теста на две или более ступеней мгновенно причиняет персонажу один уровень *усталости*.

Толкание

Это число показывает, насколько тяжёлый предмет персонаж может перемещать путем толкания по горизонтальной поверхности, вроде коридора космического корабля или ровного каменного пола в тёмном храме. *Пересечённая местность* делает толкание предметов затруднительным или даже невозможным. Толкание предмета – полное действие, которое не требует никаких тестов, если толкаемый предмет своим весом не превышает возможный для персонажа максимум. В противном случае требуется **средний (+0) тест Силы**. За каждую ступень успеха этого теста персонаж на единицу увеличивает сумму бонусов Силы и Выносливости для подсчета ограничений на перенос, подъём и толкание предметов. Провал этого теста на две или более ступеней мгновенно причиняет персонажу один уровень *усталости*.

Перегруз

Персонаж, который пытается переносить груз, больший, чем его предел для переноса, но меньше чем его предел для подъёма, считается *перегруженным*. *Перегруженный* персонаж получает штраф -10 на все тесты, связанные с передвижением, а его бонус Ловкости уменьшается на 2 при подсчете *скорости передвижения* и определения инициативы. Кроме того, пробыв *перегруженным* количество часов, равное своему бонусу Выносливости, персонаж должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости** или получить один уровень *усталости*.

Метание предметов

Существует немало оружия, предназначенного для метания – например, гранаты или ножи – но персонаж может попытаться бросить любой предмет, весящий не более половины веса, который он может поднять (см. **таблицу 1-7**). Чтобы бросить предмет, персонаж предпринимает **средний (+0) тест Силы**. Успех означает, что предмет улетел на расстояние, равное 1×БС в метрах. Каждая ступень успеха увеличивает множитель на единицу – при двух ступенях успеха предмет улетит на 2×БС метров, при трех – на 3×БС метров… Провал означает, что предмет пролетел расстояние, равное лишь 0,5×БС в метрах (округлять вниз). Если в итоге получается 0, значит, персонаж просто уронил предмет себе под ноги. Ударившись о твердую поверхность, брошенный предмет получает 1к10+БС единиц ударного урона плюс одну единицу за каждую ступень успеха после первой. Эти правила не применяются к гранатам и специальному метательному оружию – они имеют свои собственные показатели дистанции поражения. Если предмет бросался в определенную цель, он считается импровизированным оружием и его метание требует теста Дальнего боя, а не Силы. Персонаж может попытаться метнуть и предмет, весящий больше чем его ополовиненный показатель подъёма – но это требует **трудного (-20) теста Силы**.

Освещённость

Персонажи **Only War** зачастую принимают участие в неожиданных рейдах и вылазках, совершаемых в тёмные и безлунные ночи, или проникают в тыл врага по сырым и зловонным канализационным системам. Неудивительно, что темнота, скрывающая в своих глубинах неисчислимые ужасы и опасности, становится для гвардейцев врагом сама по себе. Опытные солдаты знают, что надежный источник света, вроде светосферы или люминатора важен не меньше оружия. Для большей простоты в **Only War** выделяют три уровня освещённости: свет, полутьма и темнота. Свет подразумевает степень освещённости, достаточную для того, чтобы нормально видеть (свет солнца, ламп или фонариков). Пример полутьмы – рассвет или сумерки на землеподобных планетах. Если персонаж находится не в освещённой источником света зоне или его отделяет от источника дым или туман – это тоже полутьма. Темнота – это просто отсутствие света. В полутьме и темноте персонаж не только хуже видит, но и хуже двигается и сражается. В полутьме персонажи передвигаются без штрафов. В темноте скорость передвижения персонажей падает вдвое. Персонаж, который пытается двигаться в темноте с большей скоростью, заблудится, будет дезориентирован и обречен блуждать в случайном направлении, если не пройдёт **сложный (-20) тест Восприятия**. Подробнее о воздействии света на боевую обстановку см. стр. 249.

Полёт

В этом разделе описываются правила, применимые ко всем представленным в системе **Only War** существам, способным к полетам – от крылатых монстров до персонажей и NPC, обладающих необычными устройствами, позволяющими им подниматься в воздух.

Высота полёта

На типичной терраподобной планете условно выделяют три высоты, на которой можно летать – бреющая, низкая и высокая. Чтобы переместится с одной высоты на другую, требуется одно действие передвижения. Стандартное действие передвижения позволяет переместиться на одну высоту. Высоту можно сменить на два уровня, если применить действие *«Бег»* или *«Натиск»*.

Высота бреющего полёта

Летящий на бреющей высоте персонаж или существо парит над землей, обычно на высоте не больше двух метров и с легкостью может преодолевать невысокие препятствия. Такое парящее существо может, как свободно атаковать находящихся на земле существ и персонажей, так и быть ими атаковано. Зачастую существо, передвигающееся на бреющей высоте, не может подниматься выше. Также подниматься выше не могут те, кто имеют особенность *«Парящее»*. Существа с особенностью *«Парящее»*, как правило, всё время находятся на примерно одной и то же высоте – один или два метра от земли, даже при спуске в кратер или долину с более высокой местности. Также такие существа неохотно будут заходить в места, из которых они заведомо не смогут выбраться, так же как любое другое существо будет стараться не попасться в подобную ловушку.

Низкая высота

Персонаж или существо, летящее на низкой высоте, не может быть атаковано в ближнем бою наземными существами, но все ещё может быть целью их стрелковых атак. Летящий на низкой высоте может атаковать наземные цели без штрафов, а наземные существа или персонажи получают штраф -10 на свои тесты Дальнего боя в дополнение к возможным штрафам за расстояние.

Высокая высота

Персонаж или существо, летящее высоко, находится вне досягаемости любых атак с земли и низкой высоты – их могут атаковать только те, кто сами находятся на этой же высоте.

Движение в полете

Существа и персонажи, обладающие способностью летать, делятся на две группы – летуны и парящие, что отражается соответствующими особенностями (подробнее об этих особенностях см. **главу V «Таланты и особенности»**). В названии каждой из особенностей в описаниях соответствующих существ есть число, указывающее скорость их полета, которая применяется в те моменты, когда существо находится в воздухе. Парящие (как ясно из названия) парят над землей и не могут подниматься вверх более чем на два метра. Летуны не ограничены в высоте полета и могут изменять её, как угодно. В полете существа должны предпринимать действие передвижения каждый ход, чтобы не упасть. Для этого они могут использовать *движение с половинной* или *полной скоростью*, *натиск* и *бег*. Существо, находящееся на бреющей высоте, внезапно прекратившее лететь (например, из-за *оглушения* или потому что не предприняло действия передвижения) просто опускается на землю. Существа, находившиеся на низкой высоте, падают на землю и получают урон, как если бы упали с пятнадцати метров. Существа, находившиеся на бóльшей высоте, получают урон, как если бы упали с двадцати пяти или более метров (по решению ведущего).

Эффекты гравитации

Уровень гравитации на большинстве обитаемых миров Империума отличается слишком мало, чтобы разница учитывалась игровой механикой. Лишь когда персонажи попадают на миры с по-настоящему высокой или низкой гравитацией или в зоны невесомости, этот фактор начинает оказывать воздействие.

Миры с низкой гравитацией

На мирах с низкой гравитацией бонус Ловкости всех персонажей при подсчёте *инициативы* и для расчета *скорости передвижения* увеличивается на +2. Бонусы Силы и Выносливости персонажей при подсчете максимального веса, который персонаж сможет нести, поднять и толкнуть, увеличиваются на +4 очка. Также бонус Силы персонажей увеличивается на +2 очка при метании предметов. Расстояние прыжка увеличивается вдвое.

Миры с высокой гравитацией

На мирах с высокой гравитацией бонус Ловкости персонажей при подсчёте *инициативы* и *скорости передвижения* уменьшается на +2 очка (до минимума в 1). Бонусы Силы и Выносливости персонажей при подсчете максимального веса, который персонаж сможет нести, поднять и толкнуть, уменьшаются на -4 очка. Также бонус Силы персонажей уменьшается на -2 очка (до минимума в 0) при метании предметов. Расстояние прыжка уменьшается вдвое.

Невесомость

Персонажи **Only War**, скорее всего, будут попадать в невесомость из-за аварии в ходе космических перелётов. Невесомость считается *пересечённой местностью*. При *натиске* или *беге*, персонаж должен пройти **сложный (-20) тест Ловкости**, чтобы его не снесло в случайном направлении. Провалившие этот тест, также считаются *сбитыми с ног*. Двигаясь в невесомости, персонаж должен соприкасаться с полом, стеной, потолком, переборкой или другим закрепленным объектом, чтобы было от чего оттолкнуться.

Создание полка

Структура полка

•

Знаменитые полки

•

Правила создания полков

Глава II

Создание полка

«Эти стяги побывали на далёких мирах, под светом далёких звезд, и возвращались снова и снова, дабы новые полки встали под них. Каждый из вас поклялся быть достойным этих знамён, и теперь вы отправляетесь в Его Империум как 32-й полк бронтских длинных ножей»

- Эгир Куллог, силы обороны Бронта

Имперская Гвардия – это колоссальная организация, численностью превосходящая любые другие вооруженные силы Империума, а сложностями в снабжении и востребованностью сравнимая разве что с Имперским Флотом. Говорят, что на каждую звезду, что увидишь с Терры, приходится сотня миллионов гвардейцев, сражающихся на далеких мирах во имя Императора. На самом деле, никто не сможет сказать, сколько в действительности этих солдат – настолько их число велико и настолько быстро оно меняется. Точно можно сказать лишь то, что каждый из этих храбрецов и примазавшихся к ним, сражается и умирает в попытке сберечь Империум.

Сбор и вооружение бесчисленных солдат – дело Департаменто Мунитorум, отделения Адептус Администратум, ответственного за снабжение вооруженных сил Империума. Иные говорят, что количество писцов, адептов, префектов и множества других чиновников, следящих за тем, чтобы Имперская Гвардия была способна вести свои бесчисленные войны, не уступает числу самих солдат, а то и превосходит его. В руках этих людей – невозможно сложная задача по сбору войск на миллионах планет, снаряжения их всех подобающим образом и забота о том, чтобы каждый мужчина и каждая женщина были накормлены, напоены и обеспечены всем необходимым.

Всё это сводится к формированию полков. Полк – базовый кирпичик Имперской Гвардии, и природа каждого из них определяет то, чем он будет снаряжен, как станет воевать, и каков будет лучший способ его применения. Солдаты – это или часть десятины, что выплачивает Империуму каждая планета, или суровая необходимость, если речь идёт о мирах, расположенных недалеко от новообразовавшейся зоны боевых действий. Редко встретишь планету, не поставившую хотя бы один полк; большинство таковых – освобожденные от десятины миры-кузницы или родные планеты Адептус Астартес, а и те, и другие, содержат собственные вооруженные силы.

Эта глава служит для того, чтобы выразить образ вашего полка в терминах игровой механики – это важная часть в процессе создания персонажей. Гвардеец во многом зависит от своего полка – внешность, подготовка и снаряжение каждого солдата во многом связаны с родным миром и полком; эти факторы определяют всю его карьеру. Чтобы помочь вам, в этой главе приведены снабжённые подробными правилами примеры нескольких готовых полков, уже сражающихся на Внешнем фронте – от дисциплинированных кадийских ударных частей до мрачного корпуса смерти Крига и некоторых других. Здесь же приведен набор правил для создания уникальных полков, позволяющий ведущему и игрокам придумывать вооруженные формирования и их истории по своему вкусу, что вполне отражает широкое разнообразие полков, которые можно встретить на любом театре военных действий.

Начиная кампанию в **Only War**, группа игроков должна первым делом решить, к какому полку будет принадлежать их *отделение*. Определившись с этим, они могут переходить в **главе III** и создавать каждый своего персонажа.

Анатомия полка

Что бы там не думали в Департаменто Мунитorум, полк – это далеко не просто затянутая в одинаковую форму масса бойцов, равная по мощи и полезности любой другой. Напротив, полки могут страшно отличаться по размеру, структуре и назначению, от небольших, но смертоносных танковых частей до ошеломительно огромных осадных контингентов. Сложно вывести единое определение полку, но некоторые дают такое толкование: полк – это боевая единица Имперской Гвардии, самостоятельная группировка имперских гвардейцев, снаряженная и тренированная для совместных действий, набранная из числа жителей одного мира. Всё остальное зависит от местных факторов и господствующей доктрины материально-технического снабжения – иногда все бойцы, единовременно завербованные на одном мире, зачисляются в один полк, порождая миллионные войсковые соединения, в других случаях и других местах солдат разбивают на полки, на глаз прикидывая необходимую такому формированию численность и приблизительную огневую мощь.

Тем не менее, некоторые элементы остаются неизменными. На вершине иерархии каждого полка находится старший офицер, как правило, имеющий звание полковника, и служащий полевым командиром. Обычно от полковников ожидают, что они пойдут в бой бок о бок со своими людьми, ведя их личным примером. Полковников часто сопровождают советники – офицеры связи Имперского Флота, проповедники, псайкеры, техножрецы и устрашающие комиссары.

Каждый полк обычно делится на несколько рот, возглавляемых капитанами или майорами. Рота, как правило, состоит из нескольких сот воинов и может сражаться сама по себе, так что отдельные роты часто выполняют собственные боевые задачи в рамках общей операции. Каждая рота также не монолитна. Тип роты определяет то, на какие подразделения она делится – в кавалерии это могут быть эскадроны, в пехотных – взводы, в

артиллерийских – батареи. Каждым взводом, эскадроном или батареей командует лейтенант – обладатель самого младшего офицерского звания, новичок на гвардейской службе.

Главные же кирпичики, из которых складывается каждый полк – это отделения. В пехоте отделение – базовая боевая единица, возглавляемая сержантом. В танковых или артиллерийских частях каждое отделение – это расчёт одного орудия или экипаж одной боевой машины, включающий в себя стрелков, заряжающих, водителей, наводчиков и обладателей множества других необходимых специальностей.

Полки в Only War

В игровой системе **Only War** полк определяет происхождение и подготовку солдат, предоставляя им набор умений, талантов, специальных особенностей, а также комплект снаряжения. Танкисты, завербованные на перенаселённом мире-улье, обладают совершенно иными склонностями и навыками, чем лёгкие пехотинцы с безжалостного мира смерти.

Все полки, описанные в этой главе, созданы по изложенным ниже правилам создания полка. Они служат как примером того, что можно получить, пользуясь этими правилами, так и способом быстро и легко начать игру солдатами одного из знаковых и заслуженных полков. Некоторые из готовых полков выполнены слегка не по правилам; все встречающиеся отличия чётко описаны, что позволяет ведущему и игрокам создавать другие полки с тех же миров с минимальными затруднениями.

Каждый полк предоставляет своим членам ряд преимуществ и недостатков, которые можно разбить на несколько категорий:

● **Изменения характеристик:** постоянные, одноразовые изменения базовых характеристик персонажа. Они применяются после определения самих характеристик – этот процесс описан в **главе III**.

● **Начальные *склонности*:** некоторые доктрины дают гвардейцам из своего полка дополнительные *склонности*. Подробнее *склонности* описаны в **главе III**. Если получается так, что персонаж получает одну *склонность* дважды (от полка и от специальности), то вместо того, чтобы иметь две одинаковые *склонности*, он заменяет одну из них на любую другую *склонность*, из числа одноимённых характеристикам.

● **Начальные умения:** персонажи начинают игру с этими умениями, которые они имеют на ранге 1 (Обученный). Если получается так, что персонаж получает одно и то же умение дважды (от полка и от специальности), то он получает лишний уровень в этом умении – ранг 1 (Обученный) у него превращается в ранг 2 (Тренированный).

● **Начальные таланты:** все персонажи, принадлежащие к полку, получают эти таланты, независимо от того, отвечают ли они их требованиям. Если получается так, что персонаж получает один и тот же талант дважды (от полка и от специальности), то он получает 100 *очков опыта*, которые может потратить.

● **Особые способности:** в зависимости от происхождения, персонажи получают ряд особых способностей, что могут в дальнейшем повлиять на развитие персонажа. Все такие способности описаны отдельно и подробно.

● **Стандартный полковой набор:** в каждом полку существует предопределённый комплект снаряжения, т. н. *стандартный полковой набор*, который в начале игры получает каждый персонаж. Предметы, помеченные как «на гвардейца» выдаются каждому персонажу. Другие же – обычно, это боевая техника – помечены как «на отделение», что означает, что эти предметы получает в совместное пользование всё *отделение*.

● **Излюбленное оружие:** разные полки отдают предпочтение определенным типам тяжёлого и специального вооружения – из-за широкой доступности, уместности при их стиле ведения боя или просто природы врага. *Излюбленное* оружие полка проще достать – персонажи получают бонус +10 к тестам *снабжения*, сделанным для того, чтобы получить такое оружие и боеприпасы для него.

Выбор полка

Начиная кампанию в **Only War**, игроки должны решить, в каком полку служат их персонажи. Полк определяет, откуда гвардейцы родом, что за человек их командир, какие типы боевых задач будут им ставить и многие другие вещи. После выбора полка, игрокам стоит записать всю связанную с ним важную информацию в *лист отделения* (см. образец такого листа на стр. 405). Затем каждый игрок может приняться за создание своего героя, как описано в **главе III**.

Выбор полка – очень важное решение, что окажет немалое влияние на игроков и всю кампанию. К решению этого вопроса есть несколько подходов.

Прославленные солдаты

В этой главе, а также дополнениях **«Молот Императора»** и **«Щит Человечества»** описано по несколько планет, на которых набирают наиболее известные полки Имперской Гвардии, а также несколько отдельных частей, уже сражающихся на Внешнем фронте. Каждый из этих полков создан при помощи правил создания полка и готов к использованию в игре.

Любой из этих полков отлично подойдет для группы, что хочет быстрее окунуться в игру, не тратя время на мелочи, не говоря уже о том, что этот подход позволяет играть за членов самых прославленных гвардейских частей Империума.

Кузнецы своей судьбы

Все уже готовые полки созданы по правилам создания полков, изложенных в этой главе. Используя их, игроки смогут придумать собственные, уникальные для вселенной **Warhammer 40 000** части и оставить свой след меж звёзд.

Ведущему всегда виднее

То, к какому полку принадлежит *отделение* игроков, может определять весь игровой процесс. Танковый батальон действует совершенно не так, как направленная на специальное задание десантная группа. Иногда это может вступать в конфликт с историей, что сочинил и хочет рассказать ведущий.

В таких случаях, ведущему лучше заранее объявить, персонажей из каких полков можно создавать. Это позволит ему самому думать наперед и вести кампанию, опираясь на сильные и слабые стороны выбранного полка.

Жизненно важные решения

Многие описанные ниже преимущества, предоставляемые полком, содержат возможность выбора из нескольких вариантов – в таких случаях, это обозначается союзом «или». Каждый выбор делается каждым персонажем независимо от остальных.

Востроянские первенцы

«Заткнулись, щенки! Кто вы – мягкотелые фермеры или первые сыны Востроu? Если получили приказ – исполняйте так, будто его отдал сам Император!»

- сержант Фёдор Аринкев распекает свежеприбывших новобранцев

В тёмные дни Ереси Гора Востроя подвела Империум. Когда всю галактику охватила война и беззаконие, Император приказал верным ему мирам послать новых солдат на защиту человечества. Востроя отказалась, пояснив это тем, что лучше послужит Империуму, продолжая вкладывать все силы в производство оружия для воинств Императора, и что отправка части населения в Имперскую Армию не позволит оставшимся производить достаточно оружия. Отказ востроянцев был встречен с необыкновенным милосердием, и когда Ересь кончилась, они поспешили искупить свою ошибку, пообещав отсылать первого ребенка из каждой семьи на службу в Имперскую Гвардию.

Востроя – промышленный мир, со времён эры Раздора поддерживающий связи с Адептус Механикус, покрытый городами и заводами, густонаселенный, но до сир пор не ставший ульем. Им правят технотриархи – совет планетарной знати и архимагосов Адептус Механикус. Большая часть населения трудится на заводах, вынужденная терпеть дурные условия труда и многочасовые смены, дабы оружие и другие товары, что требует Империум, производились в необходимо огромных количествах. Для беднейших семей Востроu, первенец – это возможность достичь чего-то, выбраться из мира изнуряющего труда, холода и нищеты. Отправка первенца на службу в Гвардию – это долг и честь для каждого семейства планеты – их культура придаёт огромное значение уплате своего древнего долга Империуму.

Каждое поколение первенцев тренируется в холодных, покрытых снегом и пеплом руинах древних городов в ныне необитаемых или недействующих регионах Востроu перед тем как отправится на службу и уже никогда не вернуться. Что необычно, каждый полк первенцев получает подкрепления с родины, как бы далеко от неё он не находился. Благодаря этому молодые востроянцы могут набраться опыта у закалённых ветеранов, а историю каждого полка можно проследить вглубь веков вплоть до самого его основания десять тысяч лет назад. Поскольку каждая семья – от верховных технотриархов до нижайших чернорабочих – обязана посылать на службу своих первенцев, в полках нередко служат родственники, и многие юные востроянцы попадают под опеку своих дядюшек и старших родичей, что только укрепляет узы братства. Офицерский корпус каждого полка состоит из первенцев знатных родов, а рядовой состав набран из семей рабочих, что составляют большую часть населения Востроu.

Благодаря промышленным мощностям своей родины и необычным традициям пополнения, востроянцы примечательно хорошо снаряжены, облачены в прочные пластелевые панцири и носят великолепно сработанные винтовки. Эти передаваемые из поколения в поколение реликвии придают первенцам причудливый облик, усиливающийся благодаря их любви к красному цвету и медным украшениям в униформе и предметах снаряжения.

Большая часть востроянских полков – линейная пехота, благодаря пройденной дома подготовке превосходно чувствующая себя в городах и холодном климате. Впрочем, не редкость и танковые полки первенцев, чьи могучие боевые машины заставляют вспомнить о традиционных связях востроянцев с Адептус Механикус.

Востроянские первенцы на Внешнем фронте

Несколько полков первенцев в настоящее время служат в Пограничном крестовом походе, в ходе которого множество полков отправилось из Каликсиды к Звёздам Гало. Неудивительно, что среди резервов, переброшенных из-за пределов сектора на защиту Периферии, нашлось и несколько востроянских полков, прибывших в числе первых.

Наряду со множеством кадийских и каликсидских полков востроянцы уже очень долго находятся на Внешнем фронте, одерживая бесчисленные победы и предотвращая позорные поражения. Благодаря своим традициям пополнения они всё время конфликта сохраняют почти полную боеспособность. Неудивительно, что лорд-милитант Ганзорик стремится делать их, наряду со своими маккавейскими янычарами, основой любой обороны, в особенности на Культе, где линия фронта не стоит на месте ни дня.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 55-му полку востроянских первенцев, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Ближнему бою, +3 к Силе, +3 к Выносливости, +3 к Силе воли, -3 к Интеллекту.

Начальные склонности: Дальний бой.

Начальные умения: *«Атлетика», «Обыденное знание (Империум, Имперская вера)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Быстрая перезарядка», «Мгновенная реакция», «Орлиный глаз», «Ненависть (Мутанты)», «Уличный боец».*

Блаженное неведение: востроянцы знают, что лучший образ жизни – это тот, который выбрали и которого придерживались ныне ушедшие поколения. Единственной наградой за любопытство становятся ужас, боль и смерть, а тот, кто вздумает слишком пристально вглядываться во вселенную, увидит нечестивых существ, глядящих на него в ответ. Их мудрая слепота накладывает штраф -5 на все тесты умения *«Запретное знание».*

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: лазган М36 *хорошего качества* и четыре батареи, меч, флак-доспех, панцирный нагрудник *хорошего качества*, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, воксбусина, респиратор, костюм для выживания.

Излюбленное оружие: длиннолаз, тяжёлый болтер.

55-й полк востроянских первенцев

Как и все востроянские полки, 55-й может проследить свою историю до времен восстановления Империума после Ереси Гора. Поколения сражались, проливали кровь и умирали на множестве миров по всей галактике. Среди уроженцев их планеты ходит присловье, говорящее о том, что востроянская кровь окропила каждый мир Империума и это не так далеко от правды, даже если рассмотреть историю всего одного полка.

Создание полка востроянских первенцев

55-й полк востроянских первенцев был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: имперский мир.

Командир: холерик.

Тип полка: полк линейной пехоты.

Доктрины: *«Закаленные бойцы», «Меткие стрелки».*

Общая стоимость: 11 очков.

55-й полк первенцев, отличившийся в первые годы кампании на Внешнем фронте в сражениях на Пепелище, Ориаде и Манус Гените, был переведен в Форт-Друз на Култе через четыре месяца после захвата орками Авитохола. С тех пор 55-й мотается по всему Култу, и недели не сидя на месте, в попытках сдержать нашествия орков и сил домината, и отвоевать у них хоть крохотный пятачок. Эта вечная круговерть атак и отступлений уже стала рутиной для солдат 55-ого. Не сосчитать, сколько оккупационных бумажек, драгоценных лхо-папирос и выпивки выиграли и проиграли рядовые разных отделений в еженедельных пари, тщась угадать, в какой уголок Култа их забросят на этот раз. Офицеры не пытаются препятствовать такому тотализатору, видя в нём лишь способ солдат развлечься и поднять боевой дух между изнурительными сражениями – благодаря связывающим весь полк узам братства, вражда между победителями и проигравшими вспыхивает очень редко.

Командир полка, Николай Александров, пользуется почтением других офицеров не только из-за своего звания, сколько из-за дальней родственной связи с одним из технотриархов, что делает его важным членом благородного сословия Востроя. Рядовым бойцам это не слишком интересно, многие из них и не знают о высоком положении своего командира, но уважают его за доблесть и умение вести за собой – полковник Александров редко требует от подчиненных сделать то, чего не стал бы делать сам. Он вечно на передовой, где лично возглавляет атаки или подбадривает своих людей боевыми кличами.

«Мы ведём эту войну с несгибаемой волей, верой и отвагой. Мы не сделаем ни единого шага назад. Этот мир принадлежит Императору, и мы будем защищать его до последней капли крови»

- лорд-маршал Тошенко, обращаясь к востроянскому 16-му при обороне Нимбозы

Кадийские ударные части

«Любой кадиец, что к десяти годам не научился разбирать свой лазган, родился не на той планете»

- известное кадийское выражение

На множестве миров слово «Кадия» не без причин стало синонимом стойкости и праведного презрения к врагу. Кадийский сектор, расположенный на узком проходе в самое сердце Ока Ужаса – это бастион на пути полчищ Хаоса, тысячелетиями твёрдо сдерживающий напор предателей, еретиков и демонов. Каждая живая душа на Кадии, лучшем мире-крепости в Империуме, с самого детства готовится защищать свою планету и все остальные от мерзостей, что обитают внутри колоссального варп-шторма, застилающего небеса.

За исключением тех немногих, что признаются негодными в солдаты, все кадийские дети с четырнадцати лет служат в Молодёжной армии, больше известной как «Белые щиты», учась там военному делу и дисциплине. Многие из «белощитников», повзрослев, посвятят свою жизнь защите Кадии, присоединившись к Внутренней гвардии – контингенту из сотен или даже тысяч полков, ни в чем не уступающем сопоставимым силам Имперской Гвардии. Но даже от нестроевых – тех, кто трудятся в тылу, выполняя жизненно важную для обеспечения столь огромной армии работу – ожидают, что они не забросят тренировки и будут всегда сохранять бдительность, чтобы вступить в бой, если сил Внутренней гвардии окажется недостаточно. Столь огромное количество способных молодых солдат, внутренних гвардейцев, резервистов и новобранцев не раз приводило к тому, что враг был перемолот в войнах на истощение, ибо армии вторжения ничего не могли противопоставить сотням миллионов кадийцев.

Кроме защиты человечества от кошмаров Ока Ужаса, Кадия выплачивает немалую десятину Департаменто Муниторум, и служит родиной для нескольких легендарных полков. Солдат в Имперскую Гвардию на Кадии выбирают жеребьёвкой – стандарты подготовки, принятые во Внутренней гвардии позволяют не бояться того, что Муниторум отвергнет кого-то из кандидатов. Слава кадийских полков приводит к тому, что часто им приходится служить очень далеко от родного сектора. Боевые доктрины и системы снабжения в каждом сегментуме явно испытали на себе влияние кадийских традиций.

Силы Внутренней гвардии комплектуются стандартизированным Департаменто Муниторум снаряжением и боевой техникой, что позволяет солдатам легко привыкнуть к службе в Гвардии Имперской. Существует очень немного типов полков, которые нельзя собрать из уроженцев этого мира.

Кадийцы верят, что дисциплина – самый важный фактор в армии. Хотя хватает тех, в чьём праве не соглашаться с ними, именно дисциплина помогала кадийцам тысячелетиями, а благодаря усилиям и решимости сыновей и дочерей Кадии было одержано множество побед.

Кадийские ударные части на Внешнем фронте

Тысячи кадийских полков беспрестанно рассылают на все театры военных действий в галактике, а генералы всего сегментума постоянно запрашивают кадийские подкрепления стремясь усилить ими собранные на месте армии. Однако бюрократия Департаменто Муниторум и огромное количество зон боевых действий в таком большом регионе как сегментум Обскурус, приводят к тому, что удовлетворяют эти требования редко.

Однако на запросы лорда Хакса пришел положительный ответ. Сектора Каликсида, Скарус и Иксаниад настолько сильно обескровлены участием в далёких войнах – особенно в масштабном и требовательном Пограничном крестовом походе (а если верить крамольным слухам, то солдаты этого похода сражаются на другом конце галактики) – что вести войны на пороге своих домов стало почти некому. Из-за острой нехватки солдат и недоверия, которое двор лорда Хакса питает к каликсидским полкам, большая часть сил Внешнего фронта призвана из резервов сегментума и других неместных источников. Среди них – значительное число кадийских полков и тонкий ручеёк подкреплений с самой Кадии, призванный восполнить часть ежегодных потерь.

Кадийские полки самых разных типов служат почти на всех планетах Внешнего фронта, а лорд-маршал Ганзорик держит дюжину пехотных кадийских частей в гарнизоне Форт-Друза, в то время как десятки, а может и сотни, других полков сражаются по всей Периферии, противостоя оркам, налётчикам Хаоса, вторжениям тёмных эльдаров и повстанцам Северова домината.

Касркины

Кроме «обычных» ударных частей Кадия знаменита своими элитными штурмовыми подразделениями – касркинами. Правила на создание полков касркинов вы найдёте в книге **«Молот Императора»**, стр. 17.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к кадийскому 99-му полку механизированной пехоты, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Дальнему бою, +3 к Ловкости, +3 к Силе воли, -3 к Восприятию.

Начальные склонности: Сила воли.

Начальные умения: *«Командование», «Обыденное знание (Война, Имперская Гвардия, Империум,)», «Управление (Наземная техника)», «Языкознание (Низкий готический)»*.

Начальные таланты: *«Боевое построение»* или *«Плечом к плечу», «Быстрая перезарядка», «Ненависть (Слуги Хаоса)», «Стальные нервы»* или *«Спринт»*.

Взращённые для войны: кадийцы обладают осадным мышлением – то закономерный плод жизни, состоящей из постоянного ожидания нападения и дисциплины, нужной для стремительного и умелого отражения такого нападения. Эти солдаты привыкли повиноваться приказам и делают это, даже когда есть разумные причины для неподчинения. Всё это, вместе с недостатком личной инициативы, делает кадийцев опасно негибкими. Кадийцы должны проходить **средний (+0) тест Силы воли** для того, чтобы действовать против правил и уставов Имперской Гвардии.

Ненавистный враг: Кадия расположена на краю Ока Ужаса, на единственном устойчивом проходе из огромного варп-шторма, а её жители научены ненавидеть Пропащих и проклятых, что регулярно покидают свои демонические миры и идут войной на Империум. Все кадийцы получают талант *«Ненависть (Слуги Хаоса)»*. Их отвращение к хаоситам настолько сильно, что пересиливает голос разума и рассудка. По решению ведущего, персонажи-кадийцы должны проходить **простой (+10) тест Силы воли** для того чтобы не напасть на слуг Хаоса при первой же встрече.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: лазган М36 *хорошего качества* и четыре батареи, автопистолет и два магазина, нож, флак-доспех, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, противогаз, вокс-бусина; одна боевая машина пехоты «Химера» на *отделение*.

Излюбленное оружие: автопушка, гранатомёт.

99-й кадийский полк механизированной пехоты

Никто не скажет вам точно, сколько раз за прошедшие тысячелетия перерождался кадийский 99-й. В последний раз это произошло около года назад, после чего полк должен был присоединиться к Пограничному крестовому походу, но вместо этого получил приказ отправиться на Внешний фронт. Все солдаты полка – новички, но все они – кадийцы, с детства готовившиеся сражаться за Империум.

Полковник Деро Аркат – тридцатилетний ветеран Внутренней гвардии, назначенный командовать возрождённым полком – не покладая рук готовил своих подопечных к войне, и серия стремительных атак против сил Хаоса, оскверняющих Периферию и соседние миры, показала, что он преуспел.

Создание кадийских ударных частей

99-й кадийский полк механизированной пехоты был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-крепость.

Командир: упрямец.

Тип полка: полк механизированной пехоты.

Доктрины: *«Строевая подготовка», «Железная дисциплина».*

Общая стоимость: 12 очков.

«Епитимья предателя»

На мире-кладбище Сайдра кадийский 99-й вступил в бой с силами Северова домината и попал в засаду тёмных эльдаров. Хотя несущему страшные потери 99-му пришлось отступить, бойцам одного отделения 5-й роты удалось убить герцогского легата, перед тем как оставить позиции. Хотя члены отделения горячо спорили, чей же выстрел прикончил северова посланника, полковые машиноведы освятили все их лазганы и лазпистолеты. Некоторые и по сей день принадлежат своим изначальным владельцам, другие же стали реликвиями – они вручаются героям полка, и на них гравируется имя каждого из хозяев.

«Бич Мракозуба»

После того как 43-я рота кадийского 99-ого погибла, защищая исследовательскую станцию Адептус Механикус на Герваре от напавших из-под земли орков, благодарные техножрецы пожелали отплатить спасителям. Магосы собрали двенадцать цепных мечей павших, все как один в тёмных пятнах орочьей крови, и перековали их, запечатлев подвиги гвардейцев, бьющихся против чужаков в сияющих узорах на клинках, и заменив выбитые и сломанные зубья на новые, сделанные из загадочного, порожденного тайными техноискусствами, металла. Сейчас этими реликвиями владеют самые почитаемые герои 99-ого.

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Доступность
Епитимья предателя	Лёгкое	120 м.	1/-/3	1к10+3 Э	0	20	ЧД	Проверенное (6) Точное,	Почти уникальный
Бич Мракозуба	Холодное	-	-	1к10+4 Р	0	-	-	Разрывающее, Разящее (4)	Почти уникальный

Катачанские воины джунглей

«Мы повстречали скорпионов размером с танк, трое парней умерли от глазной гнили за ту неделю, с меня пота натекло на целое озеро, мои ботинки засосало в трясину, а деревья тут растут так плотно, что через них не продраться. Помоги Император, я люблю это место! Тут прямо как дома!»

- капитан Рок из 3-го катачанского полка «Зелёные дьяволы» о Варесте Прайм

Катачан – один из самых смертоносных миров, известных человечеству, а его уроженцы – одни из самых суровых и опасных людей в Империуме. Каждое животное и растение на Катачане опасно – от чудовищных катачанских дьяволов до разрушающих разум мозговых листов и плотоядных венериных человеколовок. Все многообразие катачанских форм жизни никогда не было каталогизировано – немало экспедиций Адептус Механикус уже пытались, и ни одна не добилась успеха. Из-за этих и множества других тварей, жизнь на Катачане невообразимо сурова и далеко не все способны пережить своё же детство. Если катачанец достиг совершеннолетия – значит, он уже крепкий, бескомпромиссный и находчивый мастер выживания в одном из самых негостеприимных мест в галактике. Многие катачанцы идут служить в Гвардию, ибо могут предложить Империуму лишь свои жизни. Их навыки таковы, что в джунглях один катачанец стоит дюжины обычных солдат.

На Катачане нет нужды в силах планетарной обороны, ибо сама флора и фауна этого мира достаточно безжалостны, чтобы отвратить любого захватчика без вмешательства людей. Потому большая часть катачанских гвардейцев набирается из числа охотников, умелых следопытов и бойцов, что обычно сдерживают наступающие джунгли и отгоняют или уничтожают зверей, что угрожают маленьким, кратковременным катачанским поселениям. Присущее этим воинам мастерство в обращении с оружием и опасности, с которыми они встречались, защищая свой дом, гарантируют, что катачанцы более чем готовы к сражениям. Кроме того, сама жизнь, полная смертельных угроз, порождает особый катачанский склад ума – парадоксальную смесь показного безрассудства и бравирования собственной отвагой с постоянной бдительностью и осторожностью, достойной настоящих параноиков. Это кажущееся противоречие объясняется просто – уроженцы Катачана настолько привыкли к опасности, что лишь кажутся безрассудными показушниками. На деле они закалены годами тяжёлой жизни и постоянной осторожности, что усугубляется привычным для них презрением к угрозе собственной жизни. Жизнь катачанцев постоянно под угрозой, так что они просто не понимают таких вещей как «безопасность» или «покой».

Большая часть катачанских полков – лёгкие пехотные части, бойцы которых, благодаря своим навыкам, становятся легендарными разведчиками и мастерами засад. Впрочем, их дерзость и агрессивность может находить и иное применение – как, например, в когда-то формируемых из катачанцев танковых полках. Воины джунглей особенно гордятся тем, что их командиры служат плечом к плечу с рядовыми и разделяют с ними все тяготы поля боя. Благодаря этому дисциплина в катачанских полках держится на доверии и уважении, завоеванном годами совместной службы, а не на системе официальной иерархии, распространенной во многих иных частях. Это создает воинам джунглей репутацию опасных своевольцев среди чужаков, солдат других полков и особенно представителей власти – например, комиссаров, которым всегда трудно заслужить доверие и уважение катачанских гвардейцев.

Точно так же, воины джунглей не питают особого уважения к боевым наградам, предпочитая собственные знаки отличия, которые татуируют прямо на коже. Изображения черепа распространены среди отслуживших более пяти лет, кинжала – среди ветеранов, выдержавших больше десятилетия войн. Хотя такие отметки обычно уникальны для конкретных полков, кампаний или даже отдельных солдат, некоторые знаки отличия присущи почти всем катачанцам – например, красные повязки, символизирующие клятву на крови, что приносит каждый гвардеец, вступая в полк, или стальные ножи, служащие знаком статуса не меньше чем оружием или инструментом. Вместе с тем, катачанцы достаточно прагматичны, чтобы замазывать грязью и сажей эти ножи, полковые инсигнии и любые другие металлические предметы, которые могут случайным бликом выдать их местоположение врагу.

Катачанские воины джунглей на Внешнем фронте

На Внешнем фронте присутствует сравнительно немного катачанских полков. Однако же, по причинам, погребенных в глубинах запутанной бюрократии Департаменто Муниторум, ряд частей с Катачана был направлен в этот регион, вероятно для применения в какой-то кампании, что уже закончилась ко времени их прибытия. Так или иначе, несколько полков легендарных выходцев с мира смерти были перенаправлены на Внешний фронт.

На разных мирах катачанцы служат в разных ролях; на Периферии почти нет планет, требующих особых талантов, присущих ветеранам миров смерти, но, тем не менее, их умения высоко ценятся, особенно для разведки и штурмов. Катачанская дерзость и независимость рассорили их с частью командующих Внешним фронтом и, по взаимному молчаливому согласию, катачанские полки используют отдельныи боевыми группами, размещая в самых жестоких зонах боевых действий, где их недоверие к облеченным властью и стремление к независимости никому не мешают.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к катачанскому 18-му полку, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Силе, +3 к Ловкости.

Начальные склонности: Ловкость.

Начальные умения: «*Выживание*», «*Навигация (Планетарная)*».

Начальные таланты: «*Молниеносные рефлексы*» или «*Чуткий сон*» или «*Сопротивляемость (Токсины)*»; «*Сопротивляемость (Страх)*», «*Спринт*».

Выживальщики (Джунгли): катачанцы росли в смертоносных джунглях своего родного мира и чувствуют себя как дома на любой похожей планете. Действуя в джунглях, они могут перебрасывать проваленные тесты «*Выживания*» и «*Навигации (Планетарная)*».

Неграмотные: хотя катачанцы умеют говорить на низком готическом, в их переполненных насилием жизнях сложно было выкроить время, чтобы научится читать или писать на общеимперском языке. Поэтому они не получают умения «*Языкознание (Низкий готический)*» при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Недоверие к чужакам: катачанцы склонны не верить никому, кроме самих себя и своих товарищей, а ограничения и условности более цивилизованного общества их только раздражают. Они получают штраф -10 на все *социальные* тесты в официальной обстановке, а также накладывают штраф -10 на все *социальные* тесты, предпринятые к ним не-катачанцами. По решению ведущего, эти штрафы могут быть сняты, когда персонажи имеют дело с тем, кто заслужил их доверие.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: лазкарабин и четыре батареи, меч *высшего качества*, нож, флак-жилет и флак-шлем, три фраг-гранаты, две дымовых гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, молчун, кошка.

Излюбленное оружие: огнемёт, тяжёлый болтер.

18-й катачанский полк «Нетопыри»

Нетопырь – это крылатая псевдорептилия, размером с огрина, что скрывается в верхних ярусах экваториальных джунглей Катачана и спускается с вершин деревьев для того, чтобы устроить засаду и сожрать ничего не подозревающую добычу. 18-й полк лёгкой пехоты, прославившийся своими внезапными атаками и засадами, по катачанской традиции, взял себе имя в честь этих хищников. Стремительность, с которой нетопыри пикируют на своих жертв, нашла своё отражение в скорости, с которой солдаты 18-ого устраивают засады и атакуют из них.

«Нетопыри» – необычно большой полк, разделённый на группы, размером с роту, и разбросанный по всему Внешнему фронту, где их умения находят применение в опасных условия нескольких миров. Совсем недавно, главной заботой «нетопырей» были орки в грибных джунглях Фракийца, которых им было поручено выбить с планеты. До этого они вели войну на пыльных равнинах и в пограничных городках Ганф Магна, ножом, лазганом и огнемётом вычищая с этого мира диких зеленокожих.

Командир этого полка – примечательно пожилой для выходца с Катачана шестидесятилетний ветеран, обладающий богатейшим опытом, что можно приобрести лишь более чем за сорок лет на передовой. Полковник Тихо Андерс (или «Старик» для своих людей) – хитрый и находчивый командир, по праву гордящийся свершениями своих воинов, но не слишком хорошо умеющий ладить с командованием. Он не доверяет вышестоящим и не скрывает своей нелюбви к тому, что сам именует «глупым вмешательством Комиссариата». Из-за таких взглядов он и сам не пользуется любовью командования, которое терпит Андерса только из-за искусности его полка.

Создание катачанских воинов джунглей

18-й катачанский полк «Нетопыри» был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир смерти.

Командир: бунтарь.

Тип полка: полк лёгкой пехоты.

Доктрины: «*Выживальщики (Джунгли)*».

Общая стоимость: 11 очков.

Корпус смерти Крига

«В жизни – война. В смерти – мир.
В жизни – позор. В смерти – искупление»

- последняя строка в литании самопожертвования, читаемой солдатами корпусов смерти при вступлении в бой

В 433.М41 ранее верный мир Криг объявил о своей независимости и отверг власть Императора. В тот миг эта планета изменилась навсегда. Полковник Юртен, командир 83-го полка сил обороны Крига объединил вокруг себя всех, кто ещё оставался верным Империуму, и нанёс удар по восстанию, решившись обрушить кошмар атомной бомбардировки на тех, кто предал Императора. После пяти сотен лет ядерного огня, боёв в траншеях, что тянулись через целые континенты, и громоподобных артиллерийских обстрелов, попытка отделения Крига была подавлена. За это пришлось заплатить огромную цену: мир превратился в выжженную, радиоактивную, едва обитаемую пустошь. Оставшимся в живых людям приходится ютиться в подземных бункерах и туннелях, массово появившихся во время войны, шагу не делая за их пределы без защитного снаряжения.

Ища искупления за совершенное правителями их мира предательство и не имея никаких других богатств, которыми можно было бы платить десятину, народ Крига поставляет Империуму единственное, что у него осталось – живую силу. Из уроженцев этой планеты, закалённых поколениями войн в ядерных пустошах, выходят отличные имперские гвардейцы. Проходившие обучение в радиоактивных руинах давно мёртвых городов, снаряжённые для действий в самых враждебных условиях и вдохновляемые проповедями о самопожертвовании и раскаянии, полки с Крига зачастую направляются – нередко, по их собственным прошениям – в самые опасные зоны боевых действий – от токсичных пепельных пустошей, окружающих многие города-ульи, до регионов жестоких войн на истощение и многолетних осад.

Криганцы известны своей мрачностью и бескомпромиссностью. Не приемлющие ни отступлений, ни сдачи в плен, сражающиеся без тени страха, солдаты с Крига, казалось бы, совершенно не заботятся о собственных жизнях. Это действительно так – каждый криганец считает готовность к самопожертвованию высшей добродетелью и привык считать себя не более чем орудием воли Императора, легко заменимым на другое, столь же безликое под маской противогаза. Солдаты из очень немногих других полков чувствуют себя в своей тарелке, служа рядом с корпусами смерти, что часто приводит к проблемам с боевым духом. От комиссаров же, приписанных к полкам с Крига, требуется не поддерживать должный порядок и рвение, как это обычно бывает, но, напротив, сдерживать излишне самоубийственные наклонности своих подопечных и облегчать взаимодействие с полками с других миров.

Учитывая то, насколько мало население Крига, кажется чудом, что эта планета способна, даже бросив на это все силы, поставлять такое количество гвардейцев. Ходят гнусные слухи о противоестественных методах, призванных повысить уровень рождаемости, а значит и призыва, и об искусственном выращивании детей, дабы всегда иметь солдат, готовых отдать свою жизнь за Императора. До сего дня ни одно расследование Адептус Механикус не обнаружило никаких доказательств тому, но слухи не смолкают.

Корпуса смерти Крига на Внешнем фронте

Применение корпусов смерти на Внешнем фронте изначально не планировалось, они – совсем недавно прибывшее подкрепление. Множество осадных, танковых и артиллерийских полков с Крига было послано со своей родины в сектор Скарус, на Вракс Прайм – мир, занятый силами кардинала-отступника Ксафана. Бесчисленные миллионы криганских солдат уже отправились сражаться в первые годы этой запланированной на десять лет осады.

Однако же, по причинам, известным лишь писцам Департаменто Мунитурум, многие из этих полков были отозваны. Расположенный относительно недалеко от Вракса Внешний фронт получил эти части, и уже в 816.М41 тридцать корпусов смерти прибыли на Кальф за приказами. Большинство ныне расположено на Культе, другие посланы вести бои на бастионах Пепелища, захваченных орками мануфакторумах Астериона, в подземных шахтах Вирбия и на двулико-враждебном Янусе, где ночной мороз пробирает до костей, а днем стоит иссушающий жар.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 616-му криганскому осадному полку, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +6 к Выносливости, +3 к Силе воли, -3 к Интеллекту.

Начальные склонности: Выносливость, Сила воли.

Начальные умения: *«Запугивание», «Обыденное знание (Война, Имперская вера, Имперская Гвардия, Экклезиархия)», «Пользование техники», «Языкознание (Низкий готический)»*.

Начальные таланты: *«Стальные нервы»* или *«Ортопраксия»* или *«Непоколебимая вера»*.

Безликие, безымянные и беззаветные: скрытые за масками противогазов и лишённые даже имён солдаты корпусов смерти отвыкли считать себя личностями. Подобное отсутствие индивидуальности также лишает их страха и сомнений, что могут помешать в противостоянии с самыми жуткими врагами. Тесты *страха* и *подавления огнём* для этих персонажей игнорируют все штрафы и всегда считаются просто **средними (+0) тестами Силы воли**.

Лишь одной жизнью можно пожертвовать: криганцы настолько охвачены стремлением к мученичеству, что часто склонны идти на ненужный риск и скорбеть от того, что пожертвовать собой они могут лишь один раз. Персонажи-криганцы должны пройти **простой (+10) тест Силы воли**, чтобы отступить из боя или предпринять другие действия, направленные на сбережение собственной жизни.

Начальное количество ран: персонажи, принадлежащие к этому полку, на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и шесть батарей, мононож, флак-доспех, респиратор, четыре пустых мешка, шанцевый инструмент, четыре фраг-гранаты, две фотонных гранаты, две дымовых гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, одна коробка «крикунов» (6 шт.) на *отделение*.

Излюбленное оружие: тяжёлый болтер, мельта.

Криганский 616-й осадный полк

Изначально состоявший более чем из тридцати тысяч воинов, 616-й осадный полк был недавно сформирован в рукотворном аду своей родины и входил в первую волну криганских сил, перенаправленных с Вракса. По прибытию на Внешний фронт, полк был втянут в несколько тяжёлых боев, таких как осада астерионских заводов, на которых мех-босс Дрегрукк строил топтуны, или сражения в рядах защитников Культа. Как и во многих других полках с Крига, рядовые солдаты 616-ого почти лишены индивидуальности, зачастую утраченной во время тренировок, и нередко отказываются даже от имён в пользу простых номеров. Склонность к подобному самоотречению распространена и среди офицеров, большая часть которых именуется лишь по обозначению возглавляемого ими взвода, роты или полка. Сам командир 616-ого известен лишь как полковник Шесть-Шестнадцать. Шесть-Шестнадцать, которого другие полковые командиры считают не более чем проводником приказов, полученных от верховного командования – молчаливый, непритязательный человек, которого редко увидишь без шинели и противогаза. Это эффективный, но совершенно лишённый воображения командир. Природа корпусов смерти такова, что иного и не требуется. Большая же часть межполкового взаимодействия лежит на плечах старшего комиссара – Антона Краевана.

«Мы – корпуса смерти, сынок.
Думаешь, это просто милое название?
Мы никогда не отступаем.
Мы сражаемся, и мы умираем
– таков путь Крига»

- лейтенант Конарски,
933-й корпус смерти Крига

Всадники смерти

Кроме «обычных» корпусов смерти Криг знаменит своими кавалерийскими частями – эскадронами всадников смерти. Правила на создание полков всадников вы найдёте в книге **«Молот Императора»,** стр. 15. В разделе **«Расширенный арсенал»** этой же книги описан характерный для гвардейцев с Крига лазган – «Люций № 98».

Создание корпуса смерти Крига

616-й криганский осадный полк был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: кающиеся грешники, но особенность *«Неуёмное рвение»* была заменена на особенность *«Безликие, безымянные и беззаветные»*, описанную выше.

Командир: флегматик.

Тип полка: полк осадной пехоты.

Доктрины: *«Железная дисциплина», «Крепкие орешки»*.

Общая стоимость: 12 очков.

Маккавейские янычары

«Во всём примером для нас будет служить святой Друз, которого сам Император вернул из посмертия, дабы тот продолжил служение Ему.

Подобно Друзу мы будем преодолевать трудности.
Подобно Друзу, мы не будем знать милосердия.
Подобно Друзу, мы оттесним тьму от границ царства Его»

- строфа третья из клятвы янычара

Пятая планета в системе звезды Маккавей – это мир широких, сухих, соляных пустошей и пыльных ветров, озаряемый светом холодного, сурового солнца. Но, тем не менее, это место благословлено – не природными ресурсами (которые очень скудны), не мягким климатом (который совсем не таков), но верой, ибо именно здесь великий человек пал и, волей Императора, воскрес святым.

Летописи Голгеннова крестового похода повествуют о том, как генерал Друз, командующий Внутренним клином похода, продвигался к Звездам Гало, рассчитывая создать там оплот спокойствия в это лихое десятилетие, но неожиданное восстание в тылу – в районе Спекториса – остановило его продвижение. Были отданы приказы на отход и перегруппировку. Планетой, избранной для войскового сбора, был избран необитаемый мрачный мир в системе Маккавей, и когда войска собрались, генерал Друз помолился о даровании ему наставления, ибо понимал, что судьба всего крестового похода висит на волоске, и неверный выбор может всё изменить.

Тогда и произошла катастрофа – враги Друза, прибегнув к нечестивым методам, выследили генерала и послали за ним безжалостного убийцу. Друз пал, но в миг, когда был нанесен смертельный удар, сила Императора разорвала нечестивца клочья и спасла великого человека. После десяти дней и ночей во тьме Друз вернулся, и свет Императора пылал в нём. В последующие годы генерал не знал поражений; один за другим его враги пали и на пепелище завоёванных миров была основана Каликсида. Через века после завершения похода, Друз за своё чудесное воскресение и последующие триумфы, был провозглашён святым, а планета, где свершилось его преображение, стало миром-храмом.

По сей день, Маккавей Квинтус – место паломничества множества верующих со всей Каликсиды и сердце культа Друза. Каждый год суровые и безжалостные просторы планеты пересекают бесчисленные вереницы паломников, многие из которых тратят остаток своей жизни на этот акт преданности Императору.

В отличие от многих других миров-храмов, Маккавей Квинтус имеет давние военные традиции. Стойкость и дисциплинированность здесь почитаются высшими из добродетелей, а защита Империума или расширение его границ мечом – благочестивейшей формой поклонения. Каждый год на Маккавей Квинтус прибывает множество паломников – благодаря этому, население планеты многочисленно, благочестиво и служит отличным источником кандидатов в ополченцы, лучшим из которых позволят встать в ряды маккавейских янычар. До сего дня ни один из них не отказался от предложенное чести, ибо каждым из них движет вера и дух паломничества, а стать янычаром – значит начать паломничество иного рода, неся Гнев Императора в самые тёмные и дальние края. Имперским гвардейцам вообще редко доводится вернуться домой – а янычары не возвращаются никогда. Они отправляются в самые далёкие зоны боевых действий и погибают в боях на самых дальних мирах. Демобилизованные часто оказываются на других паломничьих тропах в других частях Империума, где защищают праведных от нападений чужих и еретиков.

Полки янычар исключительно хорошо снаряжены – они носят великолепной работы доспехи и посеребренные маски с ликом святого Друза. Они – отличные стрелки, обученные биться в плотном строю, иногда буквально стоя плечом к плечу и обрушивая на врага точные залпы. Маккавейские янычары зачастую сражаются в самом сердце битвы, где их вера и снаряжение позволяют выстоять против атак, что опрокинули бы иных солдат. Объединённые не общим наследием, но верой, маккавейские янычары имеют довольно слабые связи с миром, название которого носят. Зачастую они добровольцами вызываются на передовую, оттесняя врага и вклиниваясь в его позиции, считая каждое наступление ещё одним шагом в своем воинственном паломничестве.

Маккавейские янычары на Внешнем фронте

С самого начала смуты в Периферии, двенадцать полков янычар были направлены сопровождать путешествующих там миссионеров, чтобы удостовериться в верности и набожности местного населения. Расположенные в краях, что со вторжением орков станут Внешним фронтом, янычары уже были на передовой, отражая бесчисленные набеги тёмных эльдаров. Именно маккавейские полки составили основу контингента Имперской Гвардии, собранного для защиты Периферии.

Последовавшее затем предательство герцога Севера XIII янычары восприняли как личный выпад против их святого покровителя, что только разожгло в них бóльший пыл. Почти мгновенно кардиналы Хестор и Фортис призвали к войне веры, дабы очистить Периферию от изменников и еретиков, чтобы её можно было потом населить духовно чистыми и истинно верующими. И хотя их рвение было похвально, победили практические соображения – мобилизационные ресурсы Каликсиды и так уже были истощены Пограничным крестовым походом и увеличением военного присутствия в Периферии, а из резервов сегментума и соседних секторов многого было не получить.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 1322-у полку маккавейских янычар, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Ближнему бою, +3 к Силе, +3 к Силе воли, +3 к Товариществу, -3 к Интеллекту.

Начальные умения: *«Атлетика», «Запугивание», «Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: «*Боевое построение»* или *«Плечом к плечу»*; *«Быстрая перезарядка»; «Стальные нервы»* или *«Ортопраксия»* или *«Непоколебимая вера»*; *«Паранойя», «Уличный боец».*

Лишь одной жизнью можно пожертвовать: янычары настолько охвачены стремлением к мученичеству, что часто склонны идти на ненужный риск и скорбеть от того, что пожертвовать собой они могут лишь один раз. Персонажи-янычары должны пройти **простой (+10) тест Силы воли**, чтобы отступить из боя или предпринять другие действия, направленные на сбережение собственной жизни.

Неуёмное рвение: благочестие янычар не знает себе равных в свирепости. И пусть их вера ближе к жестокому ослеплению фанатиков, чем к благой чистоте Адепта Сороритас, она вдохновляет не меньше. Персонажи-янычары могут перебрасывать проваленные тесты *«Обаяния»*, сделанные для того, чтобы разжечь религиозное рвение или ненависть в других.

Начальное количество ран: персонажи, принадлежащие к этому полку, на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: лазган М36 *хорошего качества* и четыре батареи, нож, флак-доспех, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели; фотовизор, респиратор, печати чистоты.

Излюбленное оружие: лазерная пушка, плазмомёт.

Тем не менее, на Маккавее продолжают формировать полки ввергая вчерашних паломников в исступленный фанатизм, удвоив количество формируемых частей и отправляя каждую на Внешний фронт. Ныне янычары – четвёртые по численности каликсидские солдаты, в Периферии – количеством их превосходят только выходцы из густонаселенных ульев Синтиллы, Мальфи и Бронта, а помня, сколько паломников постоянно прибывает на Маккавей, нет оснований предполагать, что масштабы набора на святом мире снизятся.

1322-й полк маккавейских янычар

Пребывающий ныне на последнем издыхании маккавейский 1322-й полк уже почти десятилетие сражается на передовой. Как и те, кто были до них, как и те, кто придут после них, солдаты 1322-ого не строят иллюзий по поводу возвращения на родину. Они свободны от мыслей о доме и стремятся оказаться в самом пекле, как только выпадет возможность. Не раз отправляемые в бои против предателей и еретиков, янычары 1322-ого пристрастились к боям с силами Хаоса и Северова домината, а прямо сейчас втянуты в многостороннее сражение за обладание богатой ресурсами системой Каракаллия.

Последние два года полком руководит майор Гвендолин Цавис, принявшая командование после гибели полковника Рихтера Камаска от рук ликвидационной команды домината. Неготовая к такому посту и неспособная забыть о внезапной и страшной кончине своего командира, Цавис ударилась в подпитываемую набожностью паранойю, которая заставляет её подозревать всех вокруг. Ближайший советник Цавис, комиссар Кристофер Новек поощряет эту праведную требовательность – вдвоем с майором они упорно потрудились над насаждением постоянной подозрительности среди оставшихся мужчин и женщин 1322-ого.

Создание маккавейских янычар

1322-й полк маккавейских янычар был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: кающиеся грешники.

Командир: параноик.

Тип полка: полк линейной пехоты.

Доктрины: *«Закалённые бойцы», «Строевая подготовка».*

Общая стоимость: 11 очков.

Мордианская Железная гвардия

«Никакой жалости, никакого милосердия, никакого прощения.
Ни единого шагу назад, ни единого мига сомнений.
Вы не поддадитесь страху или сомнениям, вы остановитесь,
только отдав Императору свой последний вздох.
Сделать меньше – непростительно».

- полковник Костан Дрешер обращается к новобранцам,
мордианский 18-й полк Железной гвардии

Мордиан – маленький мир перенаселенных городовульев и скудных ресурсов, чья пригодная для обитания поверхность очень мала из-за особенностей вращения планеты и её орбиты. Скорость обращения Мордиана вокруг звезды и вокруг своей оси синхронизированы, из-за чего местный день и местный год имеют одинаковую длину, и одна сторона планеты постоянно залита обжигающим светом, другая же погружена в вечную тьму. Всё население Мордиана вынуждено обитать в многоуровневых городах, теснясь на площади, что составляет едва ли одну десятую Святой Терры. Скученность огромного населения, недостаток ресурсов и их строгое нормирование вкупе с тусклым освещением, погружающим целые районы, размером с города, в гнетущий полумрак, порождают недовольных и бунтовщиков.

От таких врагов и защищает Мордиан Железная гвардия. Она служит и вооруженными силами планетами, и средством наведения порядка, всегда готовым, как защищать свой мир от внешних угроз, так и в зародыше подавить любое восстание. Очередная война и беспорядки в приютах – обычное дело для Мордиана, и Железная гвардия никогда не сидит без дела. Названная так за свою непоколебимую дисциплинированность и суровость, Железная гвардия являет собой разительную противоположность окружающим её неуправляемым толпам, превосходящим её числом в сотни тысяч раз, но дисциплинированность и строевая подготовка позволяют ей поддерживать порядок на планете во имя правителей Мордиана – тетрархов.

Ресурсы Мордиана очень скудны, так что свою долю десятины Империуму планета выплачивает полками Имперской Гвардии, которые формирует из солдат гвардии Железной. Эти бойцы служат в самых разных войсках, но главным образом – в линейной пехоте. Они с презрением относятся к таким традиционным для Гвардии вещам как камуфляж, предпочитая вместо этого идти в бой в усиленных флак-тканью ярких и отглаженных мундирах. Из-за этого многие недооценивают мордианцев, считая их тщеславными, наивными или просто неопытными паркетными вояками. Однако в бою с мордианцами враги быстро отбрасывают такие заблуждения, когда стройные шеренги Железной гвардии начинают выкашивать их точно рассчитанными залпами.

Мордианская Железная гвардия на Внешнем фронте

Базирующиеся в сегментуме Обскурус полки Железной гвардии часто направляются в Каликсиду и соседние регионы, так что неудивительно, что на Внешнем фронте присутствует немалый контингент мордианцев. Опыт этих солдат в насаждении порядка и дисциплины бесценен на тыловых мирах и в местах расположения нескольких полков, так что мордианцы часто служат провостами при комиссарах – обязанность, которую эти гвардейцы исполняют с тем же стоицизмом, что и любую другую. Это приводит к трениям с другими, более независимыми полками – с Катачана, Элизии и Талларна – которые безо всякого понимания встречают вмешательство этих ряженых бледнокожих. Тем не менее, Железная гвардия доказала бесценность своей дисциплинированности и профессионализма в боях на покрытом тьмой Ноксе, кальфских войсковых сборах и на вечно меняющихся передовых Культа.

Вместе с тем, непоколебимая решимость часто дорого обходится Железной гвардии. Число мордианских полков на Внешнем фронте всё сокращается. Не раз случалось, что полк оказывался отрезан от вышестоящего командования и не получал приказов на отступление или перегруппировку. В таких случаях мордианцы просто продолжают с точностью и эффективностью автоматов вести огонь и перезаряжаться, а расстреляв весь боезапас, бросаются в штыковую атаку, умирая, но не отступая. При этом, боевая обстановка и снабжение на Внешнем фронте не позволяют разбрасываться солдатскими жизнями, и каждый акт самопожертвования должен приносить соответствующую выгоду, дабы Империум восторжествовал.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к мордианскому 12-му полку Железной гвардии, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Ловкости, +3 к Интеллекту, +3 к Восприятию, -3 к Ближнему бою.

Начальные умения: *«Обман», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия)», «Управление (Наземная техника)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: «*Боевое построение»* или *«Плечом к плечу»*; *«Обострённые чувства (Слух)»* или *«Паранойя»* или *«Неприметельный»*; *«Ритуал освобождения».*

Привычка к толпе: мордианцы выросли в окружении людских толп, и привыкли с легкостью просачиваться даже через самые тесные скопления народа. Толпа для мордианцев не считается *пересечённой местностью*. Совершая *натиск* или *бег* через толпу, мордианцы не получают штраф на тест Ловкости, сделанный для того, чтобы устоять на ногах.

Привязанные к улью: мордианцы редко сталкиваются с ужасами открытого неба или выходят на унизительно открытые пространства. Находясь вне закрытого помещения или искусственного окружения (город-улей, звездный корабль и т. п.), мордианцы получают штраф -10 на все тесты *«Выживания»* из-за слишком большой чуждости им таких мест.

Начальное количество ран: персонажи, принадлежащие к этому полку, на старте получают -1 рану.

Стандартный полковой набор: лазпистолет и две батареи, нож, флак-жилет, инъектор и пять доз стимма, благословлённый набор инструментов, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели; средний танк «Леман Русс» на *отделение*.

Излюбленное оружие: гранатомёт, лазерная пушка.

Мордианский 12-й танковый полк

В 12-ом мордианском танковом полку насаждена такая же обязательная муштра и дисциплина, как среди их земляков-пехотинцев. Каждый слаженный экипаж «Лемана Русса» – это уже не сборище отдельных людей, но направляемое единой волей целое со множеством глаз и рук.

12-й танковый – отличный пример мордианской муштры. Это полк из пятнадцати рот, каждая из которых включает тринадцать обычных «Леманов Руссов» и командную машину редкой разновидности – «Покоритель» или «Палач». Экипажи 12-ого тренированы по высшим стандартам и понимают свою роль и обязанности в бою настолько, что каждому солдату почти не требуется пригляд командира. По крайней мере, в теории. 12-ый танковый ещё не бывал в бою, если не брать в расчёт учения, что проходили в огромных, пещероподобных трюмах «Освобождения» – транспорта, что доставил полк в Каликсиду. Совсем недавно переведённый с Кальфа на вечно покрытые тьмой поля битв Нокса, 12-ый пока что участвовал лишь в кратких перестрелках с врагами, достаточно мудрыми для того, чтобы отступить перед мощью могучих танков. Хотя каждый член полка – ветеран множества конфликтов у себя на родине, их умения как танкистов ещё сыроваты и не закалены настоящими боями.

Командир 12-ого, полковник Халон Танц десятки лет занимался подавлениями бунтов и обороной от налётчиков-хаоситов – он хладнокровный и уверенный лидер, прекрасно разбирающихся в «Тактике Империалис». Его воины, верные традициям Железной гвардии, повинуются ему без вопросов и без сомнений и полностью верят в цепь командования, что связывает полковника с каждым из его солдат – от остроглазого стрелка «Железного копья» – командирского «Лемана Русса Покорителя» самого Танца – до последнего чернорабочего, занятого чисткой, заправкой и обслуживанием боевых машин в перерывах между сражениями.

«Они могут каждую свободную минуту начищать свои сапоги и ходить туда-сюда ровненьким строем, но пусть это не одурачит тебя. Все они – жестокие, хладнокровные убийцы, и я лучше буду иметь под командованием взвод таких солдат, чем роту любых других»

- Грахан О'Хен, начальник штаба 212-й армии о мордианской Железной гвардии

Создание мордианской Железной гвардии

Мордианский 12-й полк Железной гвардии был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-улей.

Командир: флегматик.

Тип полка: танковый полк.

Доктрины: *«Строевая подготовка», «Боевые наркотики».*

Общая стоимость: 12 очков.

Талларнские пустынные рейдеры

«Издалека пустыня кажется просто однообразной пустошью, лишённой примет и особенностей. Мы, способные видеть сквозь иллюзию, зрим скрытое в её дюнах. Подобно песчаной буре, мы стремительно налетаем на наших врагов и столь же стремительно пропадаем, не оставляя никаких следов, кроме опустошения. Мы неотвратимы как палящее солнце, как открытое небо. Мы сами – пустыня, и пустыня беспощадна»

- полковник Арам Шаян, талларнский военный философ

Зелёный и плодородный агромир Талларн был опустошен на заре истории Империума. В тёмные дни Ереси Гора предатели из легиона Железных Воинов обрушили на поверхность планеты вирусные бомбы, почти полностью очистив её от жизни. Выжило лишь несколько укрывшихся в подземных убежищах групп. Спустившись с орбиты и начав превращать отравленный мир в одну из своих бесчисленных цитаделей, Железные Воины немедленно столкнулись с жестоким сопротивлением выживших, что используя способные защитить от вируса бронемашины, дерзнули дать отпор. То, что происходило дальше, обычно именуемое Битвой за Талларн, известно как крупнейшее танковое сражение в истории – сотни миллионов боевых машин месяцами сталкивались во множестве жестоких схваток. Несмотря на колоссальный масштаб конфликта, народ Талларна не надеялся разбить астартес-предателей в открытом бою, вместо этого ведя искусную партизанскую войну, что позволяло им уходить от ответных ударов Железных Воинов, исчезая в песках после одной вылазки, чтобы устроить другую где-нибудь ещё. Наконец, космодесантники отступили с планеты, что уже дорого им обошлась, и народ Талларна получил возможность восстановить свою родину. По сей день, талларнцы славятся как умелые танкисты, а экипажи их боевых машин пользуются репутацией грозных противников.

За века, что миновали со времён Ереси Гора, атмосфера Талларна очистилась, но изменения планеты нельзя повернуть вспять. Больше не было холмов, плодородных полей, широких морей – их место заняли сернистые пески, выжженные солнцем равнины и открытые всем ветрам плато, а вода осталась лишь в виде пара в небесах. Строя высокие ловушки для этого пара, что позволяли собирать драгоценную влагу, и расширяя свои подземные дома новыми туннелями, кавернами и куполами на поверхности, народ Талларна спасался от безжалостных песчаных бурь и экстремальных условий жизни. Планета жила так тысячелетиями.

Поскольку миру было почти нечего предложить Империуму в качестве десятины, Талларн стал выплачивать её исключительно солдатами и делать это с гордостью. Благодаря подземным туннелям, где они выросли, и бесплодным пустыням поверхности, талларнцы способны искусно сражаться и на открытых пространствах и в узких проходах, а набранные здесь полки часто предпочитают развитую до совершенства ещё их предками во времена Ереси Гора тактику «ударил-отступил», молниеносно перемещаясь и нанося внезапные и точные удары, а потом отступая для перегруппировки и новой атаки. Из-за этого большинство талларнских полков – пехотные, танковые или кавалерийские, чьи бойцы едут в бой на лошадях или рептилиях мукаали – потому что именно такие части могут в полной мере воплотить излюбленную талларнскую стратегию – скрытность, быстрота и молниеносные удары. Многие талларнцы также ценят шагоходы «Часовой» за даруемую ими возможность резво двигаться по пересечённой местности, не теряя в огневой мощи.

Талларнцы – весьма своевольные и независимые солдаты, а привычный им способ ведения войны не подходит для удержания неподвижных линий фронта или обороны укреплений – куда лучше у них выходит подкрадываться к врагу и устранять его ударом ножа или метким выстрелом. Благодаря этому, их часто используют как передовые или разведывательные части или ставят на остриё сконцентрированного наступления, где их скорость и скрытность находит себе наилучшее применение.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 11-му полку талларнских пустынных рейдеров, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Ловкости, +3 к Восприятию.

Начальные склонности: Дальний бой.

Начальные умения: «*Выживание*», «*Навигация (Планетарная)*».

Начальные таланты: «*Дальновидность*», «*Орлиный глаз*», «*Спринт*».

Неграмотные: хотя талларнцы умеют говорить на низком готическом, в их переполненных насилием жизнях сложно было выкроить время, чтобы научится читать или писать на общеимперском языке. Поэтому они не получают умения «*Языкознание (Низкий готический)*» при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Недоверие к чужакам: талларнцы склонны не верить никому, кроме самих себя и своих товарищей, а ограничения и условности более цивилизованного общества их только раздражают. Они получают штраф -10 на все *социальные* тесты в официальной обстановке, а также накладывают штраф -10 на все *социальные* тесты, предпринятые к ним не-талларнцами. По решению ведущего, эти штрафы могут быть сняты, когда персонажи имеют дело с тем, кто заслужил их доверие.

Партизанская война: давным-давно народ Талларна в совершенстве овладел тактикой «ударил-отступил». После успешной атаки по врагу, захваченному *внезапностью* или *беззаботному* по каким-либо другим причинам, персонаж-талларнец немедленно получает бонусное частичное действие, которое он может потратить только на действие с подтипом «передвижение».

Начальное количество ран: персонажи из этого полка на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и четыре батареи, мононож, флак-жилет и флак-шлем, две фраг-гранаты, три дымовых гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на четыре недели, магнокль, вокс-бусина.

Излюбленное оружие: ракетная установка, плазмомёт.

Талларнские пустынные рейдеры на Внешнем фронте

Как и многие другие части, сражающиеся ныне на Периферии, присутствующие там талларнцы в большинстве своём попали туда из резервов. В сегментум Обскурус было направлено немало талларнских полков всех типов, и когда из Каликсиды пришёл призыв о помощи, они были среди тех, кто отправился на Внешний фронт.

С тех пор талларнцы более чем доказали свою полезность Империуму – их непревзойдённые навыки позволяли сражаться с налётчиками-эльдарами, атаковавшими Кальф, вести ожесточённые туннельные бои на Вирбие и устраивать диверсии на орочьих заводах во время Очищения Мезы.

Вместе с тем, из-за медленного изменения обстановки на Внешнем фронте и ограниченности ресурсов, талларнцам нередко приходится вступать в затяжные мясорубки против многочисленных врагов. Не обладая достаточной мощью, чтобы сломать хребет наступлению орков или северовцев, они вынужденно ведут ожесточённые оборонительные войны, в которых едва ли можно что-то получить, а потерять можно всё. Тем не менее, упорство и беспощадная эффективность талларнцев принесли им устрашающую известность.

11-й полк талларнских пустынных рейдеров

11-й талларнский вместе с 220-м танковым и 31-м полком лихих всадников были отправлены в Каликсиду вместе со множеством своих земляков спустя всего пару месяцев после первой просьбы о подкреплениях. Но превратности варп-путешествий задержали их и эти три полка прибыли лишь несколько месяцев назад – из-за возмущений в Имматериуме они отбились от остальной группы и задержались на несколько лет. Когда три полка, считавшиеся потерянными, объявились на границе системы Кальфа, всеобщему изумлению не было предела – в том числе изумлению самих талларнцев, для которых путешествие продлилось всего на восемь дней дольше, чем ожидалось.

Нужда в подкреплениях была велика, так что полки тут же отправились на передовую. 11-ый полк пустынных рейдеров, также известный как «Скорпионы дюн» с тех пор побывал в нескольких зонах боевых действий, последней из которых была Меза, на которую он отправился в составе разведывательной группы. Известные успешным применением тактики засад Скорпионы дюн ударами своих кривых кинжалов уложили врагов не меньше, чем точными выстрелами из лазвинтовок, редко вообще позволяя противнику увидеть, что именно убило его.

Их командир, полковник Фиора Явед – спокойная и осторожная женщина, не желающая действовать опрометчиво или наносить удар, не приняв в расчет местность, численность врага и массу прочих факторов. Такая осторожность вызвана отнюдь не страхом – и её люди быстро объяснят это любому, что дерзнёт предположить подобное – это плод острого тактического ума, незамутненного тщеславием или гордыней, а её победы сами говорят о ценности такого подхода.

Создание 11-ого полка талларнских пустынных рейдеров

11-й полк талларнских пустынных рейдеров был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир смерти, но особенность «*Закалённые*» была заменена на особенность «*Партизанская война*», описанную ниже.

Командир: перестраховщик.

Тип полка: полк лёгкой пехоты.

Доктрины: «*Меткие стрелки*».

Общая стоимость: 11 очков.

Элизийские десантные части

«Вражеские командиры думают, что километры укреплений и легионы воинов спасут их от Гнева Императора. Они не приняли в расчет нас. Примиритесь с Императором, парни – высаживаемся через две минуты»

- полковник Йоханна ван Меер, 13-й элизийский «Ныряльщики в ад»

Элизия – цивилизованный мир среди диких просторов, планета на самом краю колонизированного отрога сегментума Солар. Этот регион полон неукрощённых миров, безжизненных лун, газовых облаков и астероидных полей – тихая гавань для пиратов и отступников, которых нужно постоянно держать в узде, не давая беззаконию охватить всю систему. Потому большая часть элизийских сил планетарной обороны призвана исполнять сразу две задачи – не только защищать родной дом, но и бороться с пиратами в прилегающих областях. Именно поэтому элизийцы – специалисты по абордажу и ему подобным стратегиям; стремительные удары вкупе с орбитальной и воздушной поддержкой – единственный эффективный способ справляться с неуловимыми врагами, к которым привыкли элизийцы.

В итоге, части Имперской Гвардии, вербуемые на Элизии, считаются несколько необычными. Привычные всем пехотные, танковые и артиллерийские полки встречаются весьма редко – большинство элизийцев служат в прославленных десантных частях. Десантники – не только довольно редкий для Гвардии вид войск, но и мощный стратегический ресурс, который стремятся заполучить многие генералы. Элизия поставляет значительное число таких солдат, чьим умениям находится работа по всей галактике.

Каждый элизиец должен отслужить один срок в войсках, защищающих саму Элизию, прежде чем он сможет попытаться попасть в Гвардию. Потенциальные рекруты, за время своего боевого дежурства прошедшие уже с десяток, а то и больше, боев, месяцами практикуются в искусстве высадок на гравишютах и с самолётов, до совершенства оттачивая своё мастерство, прежде чем отправится в зону боевых действий на какой-нибудь далёкий мир. Немногие зрелища захватывают дух сильнее, чем вид целого полка элизийцев, нескольких тысяч человек, высаживающихся на гравишютах или выпрыгивающих из десантно-штурмовых «Валькирий» вместе со своими «Часовыми» и разведывательными «Тауросами».

Впрочем, излюбленная стратегия элизийцев имеет и свои проблемы. Десантники не могут иметь никакой техники, кроме самой лёгкой – они лишены поддержки не только могучих «Леманов Руссов», но даже скромных «Химер». В долговременных боях у элизийцев нет ни достаточной огневой мощи, ни запаса прочности, что позволили бы держать позиции долгое время. Благодаря подвижности десантные части гораздо больше подходят для внезапных атак, засад и партизанских действий. По этим же причинам, элизийцы носят с собой столько припасов, сколько смогут утащить, чтобы дольше действовать в тылу врага, а их жёсткие тренировки гарантируют, что эти припасы будут растянуты настолько долго, насколько это возможно, а проблема с нехваткой боеприпасов решается тем, что впустую улетит настолько мало пуль, насколько это возможно.

Элизийские десантные части на Внешнем фронте

Благодаря тщательно продуманным интригам и переговорам на высшем уровне, для действий в Каликсиде и за её границами был выделен контингент элизийских полков. Большинство из них уже отправилось в Пограничный крестовый поход, но некоторые части отозвали и перевели на Внешний фронт. Эти полки составляют стратегический резерв лорда-маршала Ганзорика, который очень осторожно обращается со столь ценным ресурсом и пускает элизийцев в дело лишь при острой необходимости, не желая бросать ценные полки в мясорубку.

Однако это не ограничивает разнообразие операций на Внешнем фронте, в которых участвуют элизийцы. На многих мирах хватает зон боевых действий и конфликтов, в которых востребованы их таланты – от контрударов по налетчикам-тёмным эльдарам на Кальфе до напряжённой партизанской войны на Горизонте и диверсий в занятых орками доках над Серпом. Впрочем, элизийцы понесли тяжелые потери во время провального штурма Фракийца – девять полков погибли, а выжившие остались на мире, за который сражаются орки и силы Северова домината.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 13-му элизийскому десантному полку «Ныряльщики в ад», получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Дальнему бою, +3 к Ловкости, +3 к Силе воли, -3 к Товариществу.

Начальные склонности: Сила воли.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Империум, Имперская вера)», «Управление (Воздушная техника)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Крепкий орешек», «Кошачье приземление», «Ненависть (Мутанты)».*

Блаженное неведение: элизийцы знают, что лучший образ жизни – это тот, который выбрали и которого придерживались ныне ушедшие поколения. Единственной наградой за любопытство становятся ужас, боль и смерть, а тот, кто вздумает слишком пристально вглядываться во вселенную, увидит нечестивых существ, глядящих на него в ответ. Эта мудрая слепота накладывает штраф -5 на все тесты умения *«Запретное знание»*.

Взрывчатка: элизийцы получают дополнительный бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить гранаты, ракеты, взрывчатку и специальные боеприпасы для танков.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: боевой дробовик и четыре магазина, нож, флак-доспех, респиратор, гравишют, три фраг-гранаты, 3 дымовых гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на четыре недели; костюм для выживания, вокс-бусина, фотовизор.

Излюбленное оружие: тяжёлый болтер, плазмомёт

13-й элизийский десантный полк «Ныряльщики в ад»

Солдаты 13-ого элизийского полка заслужили на Внешнем фронте репутацию героев, не раз выбиравшихся из, казалось бы, совсем гиблых передряг. Прозванные «Ныряльщиками в ад» за склонность сваливаться на головы врагов с небес и оставлять за собой лишь разрушение, бойцы 13-ого элизийского – персонажи множества солдатских баек. Департаменто Мунитурум только поощряет такие россказни, часто сообщая о победах 13-ого вместе с подвигами других полков, чтобы укрепить их боевой дух.

Правда же, однако, и больше и меньше, нежели выдумка. Полковник Йоханна ван Меер – командир полка – дерзка, оптимистична, отважна и очень тщеславна. Её тяга к лаврам приводит к тому, что 13-й элизийский постоянно попадает в самые смертоносные бои и назначается на самые сложные задания, которые выполняет высокой ценой и заслуживает не меньшую славу. «Ныряльщики в ад» понесли большие потери за последние годы – от изначальных десяти тысяч воинов осталось лишь несколько рот, но каждый солдат в них – ветеран множества битв. Всего один раз «ныряльщики» получили пополнение, да и то – остатками другого полка. После провала наступления на Авитохол, поредевшие ряды 13-ого были усилены выжившими из 227-ого элизийкого, но последующие кампании снова сократили численность «ныряльщиков».

Оружие и снаряжение элизийцев

У элизийских десантных частей есть характерное оружие и снаряжение, что они используют постоянно – лазганы и лазпистолеты модели «Аккатран», многозарядные барабанные гранатомёты, минометы «Восс» и десантные контейнеры. Все это оружие и снаряжение описано в книге **«Молот Императора»**.

Также элизийцы часто используют разведывательные машины «Таурос» и «Таурос Венатор» – правила на них описаны в дополнении **«Щит Человечества»**.

Создание элизийских десантных частей

13-й элизийский десантный полк «Ныряльщики в ад» был создан по правилам создания полка, изложенным ниже в этой главе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: имперский мир.

Командир: оптимист.

Тип полка: десантный полк.

Доктрины: *«Железная дисциплина», «Взрывчатка».*

Общая стоимость: 12 очков.

Правила создания полка

«В любой армии, баланс – это ключ к успеху. Командир, что верит только в тяжёлое оружие, будет побежден ловкими маневрами. Командир, что полагается на ближний бой и не придает значения поддержке, потеряет своих солдат от вражеского огня. Каждый элемент должен действовать в гармонии с другими, чтобы армия действовала как одно целое, а не просто сумма составляющих»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Некоторые полки имеют давнюю репутацию, созданную поколениями предшественников, другие же не столь знамениты. На защите Империума стоят неисчислимые миллионы полков, расположенных в десятках тысяч зон боевых действий. Никто не сможет подсчитать, сколько людей отдают свои души на службе Императору каждый год. Горькая правда состоит в том, что всё больше людей должны приходить на смену павшим, а значит, новые полки формируются постоянно.

Это бесконечный цикл; полк гибнет в бою, новые созывают, чтобы заменить его или начать новый поход под светом далёких звезд. Потому в Империуме и существуют, как обладающие долгой и кровавой историей полки, так и только-только сформированные части, которым лишь предстоит завоевать славу во имя Императора или исчезнуть после позорного поражения.

Этот раздел позволяет игрокам определиться с сутью своего полка, прежде чем браться за создание персонажей. Описанные выше готовые полки были созданы по приведенным здесь правилам и могут использоваться для быстрого старта или служить архетипичными примерами сил Гвардии и того, что можно создать по нижеизложенным правилам.

Создание полка

«Для того чтобы сформировать полк, нужно собрать миллионы тонн снаряжения. Тысячи людей нужно достойно обучить и подготовить к службе Трону. Корабли должны обеспечить безопасность ресурсам и воинам. Хотя каждый год собирается огромное число полков, каждый из них создается по необходимости и всегда с учётом того, как долго будет идти формирование – ибо даже самая могучая армия бесполезна, если её силы не могут быть брошены в бой в нужный миг»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Создавая полк, игроки должны совершить последовательность выборов, подробно описанных ниже. **Полк располагает суммой в 12 очков**, на которые для него приобретаются различные особенности, разделённые на несколько категорий. Во-первых, это родной мир или происхождение полка, определяющее откуда были набраны его солдаты. Затем игроки выбирают личность командира своей части и то, как её влияние отразилось на всём полку. Наконец, на выбор игрокам предоставляется целый спектр доктрин, отражающих то, как их часть снаряжена и чему обучена. В дополнениях к системе **Only War** описаны новые виды родных миров, типов и доктрин, а также недостатков.

Ведущий должен быть вовлечён в процесс создания полка с начала до конца. Для каждого шага нужно его одобрение. Это позволит ему придумывать боевые задания или целые кампании для полка, будучи уверенным, что созданные им вызовы и опасности окажутся персонажам по зубам.

Миллионы миров, бесчисленные полки

Приведенные здесь правила позволяют создавать очень разнообразные полки, но даже самые подробная и разносторонняя система не сможет описать всю многоплановость Имперской Гвардии. Ведущий волен вносить изменения в сгенерированные по данным правилам полки, чтобы лучше подогнать их под нужды своей кампании. Первое, что приходит в голову – увеличить или уменьшить количество очков на создание полка и/или изменить максимальное количество доктрин. Элитный статус или большой опыт полка можно отразить, позволив ему иметь много сильных доктрин. В то же время малое число доктрин или их слабость покажет, что обладающий ими полк – совсем зелёный, сформированный на планете, не знавшей тягот войны или менее боеспособный по каким-то другим причинам.

Кроме того, ведущий может изменять и родные миры, заменяя предоставляемые ими начальные умения и таланты или даже изменения характеристик и особые черты, чтобы создать уникальный для вашего полка родной мир (в частности, у некоторых созданных по общим правилам полков, описанных выше, есть такие изменения). Также можно придумывать новые доктрины – они должны состоять из относительно небольшого числа элементов, не больше четырех умений и/или талантов вместе взятых.

В конце концов, относитесь к изложенным ниже правилам как к отправной точке, оттолкнувшись от которой ведущий и его игроки могут творить свои уникальные полки.

Родные миры и приписанные специалисты

Многие из приведенных в **главе III** вариантов специальностей представляют собой не рядовых солдат, а вспомогательных персонажей, приписанных к полку из-за своих особых умений. Эти люди могли родиться на планете, за полгалактики от мира с которого был набран полк, или вовсе не иметь родины. Несмотря на большие различия, вспомогательные части нередко приобщаются к умениям, привычкам и манерам солдат, с которыми служат. Поэтому все персонажи-приписанные специалисты в **Only War** получают все преимущества родного мира полка, даже если сами происходят не оттуда (вместо подобной «уравниловки» вы можете использовать правила на *смешанные полки*, изложенные в дополнении **«Молот Императора»**).

Выбор родного мира или происхождения

«Миры Империума очень разняться, и пусть их можно поделить на некие категории, не найти двух совершенно похожих планет. Это может создавать сложности при наборе полков. Каждый мир обладает присущими только ему традициями и культурой, оказывающими сильное влияние на его уроженцев и, что закономерно, на характер формируемых на этом мире вооруженных сил. Природа мира – достойный изучения при созыве полков предмет, ибо это позволит выявить сильные стороны будущих гвардейцев и подскажет, как использовать их наиболее эффективно»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Родной мир полка – едва ли не важнейший фактор, определяющий его структуру и назначение. Разные миры порождают людей с разными сильными и слабыми сторонами и природными склонностями. Пусть некоторые приписанные к полку специалисты не происходят с той же планеты, что рядовые солдаты, Департаменто Муниторум старается распределять своих людей в те части, где они больше всего придутся ко двору. Благодаря

этому, все персонажи-*приписанные специалисты* получают все преимущества, что даёт родной мир полка (вместо подобной «уравниловки» вы можете использовать правила на *смешанные полки*, изложенные в дополнении **«Молот Императора»**).

Каждый вариант родного мира, как правило, предоставляет персонажам прибавки к двум характеристикам из трёх, а также набор начальных умений, талантов и специальных способностей, присущих всем членам полка. Наконец, каждый вариант происхождения может изменять начальное *количество ран* персонажа. Все возможные варианты имеют стоимость в очках, которую нужно выплатить из общего количества очков, определенного в начале создания полка.

Таблица 2-1 «Родной мир или происхождение»

Родной мир	Цена
Аристократия	3
Имперский мир	1
Кающиеся грешники	3
Мир смерти	3
Мир-крепость	3
Мир-улей	3
Схола Прогениум	3
Штрафная колония	2

Аристократия

«Рожденные для богатства и власти также рождены для того, чтобы вести за собой, и нет ничего необычного в том, что офицерский корпус полка будет набран из благородного сословия, где природная властность аристократов найдет себе наилучшее применение. На некоторых планетах военное искусство само по себе остаётся уделом правящего класса; это порождает прекрасно снаряженные полки аристократии, что сражаются на передовой во множестве битв»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Персонажи-аристократы были рождены среди богатства и власти, и росли, обучаясь у наставников и неся тяжёлое бремя почётных традиций и династических обязательств. Многие знатные династии обладают долгими и гордыми традициями военной службы, считая искусство войны обязательным и почётным для каждого богатого, могущественного и влиятельного человека. Аристократы рождены, чтобы править, и многие благородные члены Имперской Гвардии стремятся к высоким постам и командным должностям, считая эту власть своим неотъемлемым правом.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Ближний бой, Интеллект, Товарищество.

Умения: все аристократы получают умения *«Обыденное знание (Администратум)»*, *«Сбор информации»* и *«Языкознание (Высокий готический)»*.

Плавная речь: хотя аристократы умеют говорить на низком готическом, у них никогда не было причин учиться читать или писать на языке подлых сословий. Поэтому аристократы не получают умения *«Языкознание (Низкий готический)»* при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Изобилие ресурсов: почти все аристократы – богачи, обладающие хорошими связями, что позволяет им привлекать значительные ресурсы при поиске нужного снаряжения. *Уровень снабжения* у *отделения* аристократов на старте игры выше на +10 очков.

Долг и честь: благодаря воспитанию, что отличает их от масс безродных солдат, аристократы придерживаются определенных норм поведения и этикета. Они получают штраф -10 на тесты *«Обаяния»*, *«Сбора информации»* и *«Обмана»*, предпринятых при взаимодействии с неблагородными. Однако, они получают бонус +10 на те же тесты, имея дело со знатью или представителями властей в официальных случаях.

Лучшие наставники: годы ученичества у множества военных инструкторов и традиционные связи с другими военными династиями подготовили всех и каждого аристократа к жизни в Имперской Гвардии. Все персонажи-аристократы начинают игру с одним следующих талантов: *«Аура власти»* или *«Связи (Аристократия)»*.

Начальное количество ран: персонажи-аристократы на старте получают -1 рану.

Имперский мир

«Пусть от многих миров требуют поставок сырья, ресурсов и других товаров в качестве десятины, их главной обязанностью остаются поставки живой силы. Очень мало планет освобождено от этой повинности, и мир, пренебрегший своим долгом перед Имперской Гвардией, подвергнется самому жестокому наказанию»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Персонажи с имперских миров олицетворяют собой большую часть человечества. Их умы сформированы верой и смирением, а тела закалены трудом. Пусть они не обладают стойкостью, которой могут похвастаться уроженцы миров смерти, не столь дисциплинированы как выходцы с миров-крепостей, и не наделены бездумным рвением кающихся грешников, они восполняют это праведностью, верностью и приспособляемостью, вызванной отсутствием жесткой специализации.

Цена: 1 очко.

Изменения характеристик: +3 к Силе воли и +3 к любой другой характеристике

Умения: все уроженцы имперских миров получают умения *«Обыденное знание (Империум, Имперская вера)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Блаженное неведение: жители имперских миров знают, что лучший образ жизни – это тот, который выбрали и которого придерживались ныне ушедшие поколения. Единственной наградой за любопытство становятся ужас, боль и смерть, а тот, кто вздумает слишком пристально вглядываться во вселенную, увидит нечестивых существ, глядящих на него в ответ. Эта мудрая слепота накладывает штраф -5 на все тесты умения *«Запретное знание»*.

Убей мутанта: большинство жителей имперских миров с детства приучены боятся мутантов, ибо мутация – знак скверны Хаоса. Все персонажи с имперских миров начинают игру с талантом: *«Ненависть (Мутанты)»*.

Начальное количество ран: персонажи с имперских миров определяют начальное количество ран по общим правилам.

Кающиеся грешники

«На многих мирах царствуют рвение и благочестие, превосходящие ожидания Адептус Министорум. Такие миры порождают исключительных солдат, готовых во имя Императора добровольно жертвовать всем, что имеют, и искать мученической смерти в попытках доказать свою веру или искупить грехи предков, запятнавшие их мир. Насколько ценна их преданность, настолько строга должна быть в таких полках дисциплина, дабы их рвение не превратилось в неуправляемое неистовство»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Кающийся грешник – это не уроженец определённого мира, а обладатель определенного образа мыслей. Каждый подданный Империума живёт ради службы Императору, но кающийся грешник готов ради неё умереть. Эти добровольные мученики сражаются, что показать свой пыл или доказать раскаяние в грехах прошлого. Кающиеся могут быть выходцами с мира-храма, толпой паломников, пересекающих Империум или частью народа, когда-то совершившего преступление, искупить которое может лишь рвение бесчисленных поколений. Какова бы не была их природа, кающиеся грешники свирепо благочестивы в своем стремлении нести смерть врагам Императора или умереть, пытаясь сделать это.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Выносливость, Сила воли, Товарищество.

Умения: все кающиеся грешники получают умения *«Запугивание»*, *«Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Кровь мучеников: кающиеся грешники не боятся смерти во имя Императора и с радостью встречают возможность праведного самопожертвования. Все персонажи-кающиеся начинают игру с одним следующих талантов: *«Стальные нервы»*, *«Ортопраксия»* или *«Непоколебимая вера»*.

Лишь одной жизнью можно пожертвовать: кающиеся грешники настолько охвачены стремлением к мученичеству, что часто склонны идти на ненужный риск и скорбеть от того, что пожертвовать собой они могут лишь один раз. Персонажи-кающиеся грешники должны пройти **простой (+10) тест Силы воли**, чтобы отступить из боя или предпринять другие действия, направленные на сбережение собственной жизни.

Неуёмное рвение: благочестие кающихся грешников не знает себе равных в свирепости. И пусть их вера ближе к жестокому ослеплению фанатиков, чем к благой чистоте Адепта Сороритас, она вдохновляет не меньше. Персонажи-кающиеся грешники могут перебрасывать проваленные тесты *«Обаяния»*, сделанные для того, чтобы разжечь религиозное рвение или ненависть в других.

Начальное количество ран: персонажи-кающиеся грешники получают +2 дополнительных раны.

Мир смерти

«Немногие из рожденных на столь негостеприимных мирах готовы доверять тем, что не прошли того же самого. Насаждение должной дисциплины среди этих солдат – сложность, с которой сталкиваются многие комиссары, но природная стойкость и врожденный инстинкт выживания таких бойцов оправдывают это»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Персонажи с миров смерти оставили позади опасности и жестокость своей родины. Большинство их них – простые и надёжные ребята, что не дрогнут в бою и не испугаются жутких ксеносов. Вместе с тем, уроженцы миров смерти не торопятся доверять жителям других планет – тем, кто никогда не сталкивался с трудностями, через которые прошли они – и часто не придают большого значения дисциплине, отчего выглядят ненадежными в глазах других солдат, более приверженных уставам. Выходцы с миров смерти знамениты способностью переносить самые тяжёлые условия. Они – живое воплощение принципа выживания сильнейшего.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Сила, Выносливость, Восприятие.

Умения: все уроженцы миров смерти получают умение *«Выживание»* на уровне «Тренированный» (+10).

Закалённые: жители миров смерти привычны к насилию и окружению, в котором водится множество смертоносных и ядовитых тварей. Чтобы выжить, они должны постоянно быть начеку с малых лет, а от таких инстинктов легко не избавишься. Все персонажи с миров смерти начинают игру с одним следующих талантов: *«Чуткий сон»*, *«Молниеносные рефлексы»* или *«Сопротивляемость (Токсины)»*.

Неграмотные: хотя жители миров смерти умеют говорить на низком готическом, в их переполненных насилием жизнях сложно было выкроить время, чтобы научится читать или писать на общеимперском языке. Поэтому уроженцы миров смерти не получают умения *«Языкознание (Низкий готический)»* при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Недоверие к чужакам: уроженцы миров смерти склонны не верить никому, кроме себя и своих товарищей, а ограничения и условности цивилизованного общества их только раздражают. Они получают штраф -10 на все *социальные* тесты в официальной обстановке, а также накладывают штраф -10 на все *социальные* тесты, предпринятые к ним людьми, не происходящими с миров смерти. Решением ведущего, эти штрафы могут быть сняты, если персонажи имеют дело с тем, кто заслужил их доверие.

Начальное количество ран: персонажи с миров смерти на старте получают +2 раны.

Мир-крепость

«Благодаря многочисленным силам планетарной обороны, миры-крепости – отличный источник солдат, обученных и снаряженных по высоким стандартам Имперской Гвардии. Миры-крепости – ценный ресурс, что служит не только стратегически важными оплотами обороны, но и находящейся под рукой кладезью умелых, дисциплинированных бойцов. Мало какой мир-крепость набирает солдат, не ожидая, что их могут призвать на службу в Имперскую Гвардию»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Персонажи с миров-крепостей родились для войны и ко времени своего возмужания уже отлично владеют военным ремеслом и доктринами «Тактики Империалис». Каждый из них долго тренировался уничтожать врагов Империума – в особенности тех, для защиты от которых в первую очередь и была укреплена его родина. Уроженцы крепостей – дисциплинированные, честные, преданные и прямые солдаты, ставшие опытными воинами задолго до своего призыва в Гвардию.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Дальний бой, Выносливость, Сила воли.

Умения: все уроженцы миров-крепостей получают умения *«Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Боевые доктрины: благодаря начинающимся с самого детства многочисленным стрельбам, изматывающим учебным боям и иным тренировкам, каждый уроженец крепости начинает игру с одним следующих талантов: *«Стальные нервы»* или *«Спринт»*.

Взращённые для войны: не секрет, что выходцы с миров-крепостей обладают осадным мышлением – закономерный плод жизни, состоящей из постоянного ожидания нападения и дисциплины, нужной для стремительного и умелого отражения такого нападения. Эти солдаты привыкли повиноваться приказам и делают это, даже когда есть разумные причины для неподчинения. Все это, вкупе с нехваткой личной инициативы, делает таких гвардейцев опасно негибкими. Жители миров-крепостей должны пройти в **средний (+0) тест Силы воли** для того, чтобы действовать против правил и уставов Имперской Гвардии.

Ненавистный враг: миры-крепости зачастую создают для защиты от определённого врага, которого его жители учатся ненавидеть и уничтожать, едва завидев. Все выходцы с миров-крепостей получают талант *«Ненависть (Враг, против которого был основан их родной мир-крепость)»*. Их отвращение к этому врагу настолько сильно, что пересиливает голос разума и рассудка. По решению ведущего, выходцы с миров-крепостей должны проходить **простой (+10) тест Силы воли** для того чтобы не напасть на ненавистного врага при первой же встрече.

Начальное количество ран: персонажи с миров-крепостей определяют начальное количество ран по общим правилам.

Мир-улей

«Колоссальная численность населения миров-ульев и, зачастую, суровые условия жизни в них, делают эти планеты ценными вербовочными угодьями для создания новых полков. На многих мирах-ульях производят широкий спектр нужных товаров, что делает оснащение новых частей очень простым. Благодаря этому, один призыв в улье может дать миллионы гвардейцев, сформировав тысячи или даже десятки тысяч полков в относительно короткий срок».

- выдержка из «Тактики Империалис»

Персонажи с миров-ульев – всегда часть толпы. Масштабы вербовки в ульях, учитывая размер их населения, часто бывают огромными, зачастую достигая тысячи полков за раз, каждый из которых может состоять больше чем из десяти тысяч человек. Во многих районах этих циклопических городов – а не только в беззаконных глубинах подулья – обычным делом считаются убийства, бунты и войны банд. Постоянно бегая от таких опасностей (или участвуя в них), жители ульев волей-неволей становятся опытными воинами и учатся выживать. Лабиринты ульев делают их ловкими, темнота – осторожными, а окружающие их огромные толпы – общительными. Благодаря пригодности ульевиков к службе и огромному населению каждого такого мира, в Гвардии всегда существует множество полков, набранных в ульях.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Ловкость, Товарищество, Восприятие.

Умения: все ульевики получают умения *«Обман»*, *«Обыденное знание (Империум)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Городское насилие: ульевики постоянно ожидают опасности – ульетрясения, бандитской перестрелки, бунта в жилом блоке – и потому всегда первыми замечают малейшие её признаки и если это потребуется, готовы сделать ноги. Все персонажи-ульевики начинают игру с одним следующих талантов: *«Обострённые чувства (Слух)»*, *«Паранойя»* или *«Неприметельный»*.

Привычка к толпе: ульевики выросли в окружении людских толп, и привыкли с легкостью просачиваться даже через самые тесные скопления народа. Толпа для ульевиков не считается *пересечённой местностью*. Совершая *натиск* или *бег* через толпу, ульевики не получают штраф на тест Ловкости, сделанный для того, чтобы устоять на ногах.

Привязанные к улью: ульевики редко сталкиваются с ужасами открытого неба или выходят на унизительно открытые пространства. Находясь вне закрытого помещения или искусственного окружения (город-улей, звездный корабль и т. п.), ульевики получают штраф -10 на все тесты *«Выживания»* из-за слишком большой чуждости им таких мест.

Начальное количество ран: персонажи-ульевики на старте получают -1 рану.

Схола Прогениум

«Будущие штурмовики и комиссары растут под присмотром аббатов-инструкторов Схолы Прогениум. Прогены – одни из самых верных слуг Империума, что вы когда-либо встретите, а прогены-воины – самые верные и дисциплинированные солдаты, с младых ногтей готовившиеся защищать царство Императора. Из сирот-проген вырастают самые выдающиеся, востребованные и малочисленные гвардейцы».

- выдержка из «Тактики Империалис»

Воспитанники Схолы Прогениум обладают несгибаемой волей, решительностью действий и быстротой ума. Служба Империуму – их мечта, ради которой они прошли долгие годы подготовки. Благодаря жестким физическим и умственным тренировкам, Схола Прогениум выпускает отличных офицеров и солдат, лучших из которых набирают в полк штурмовиков.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к Силе воли, +3 к Ближнему или Дальнему бою.

Умения: все прогены получают умения *«Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия)»* и *«Языкознание (Высокий готический, Низкий готический)»* на уровне «Тренированный» (+10).

Лишь смерть окончит служение: прошедшие через суровые ежедневные тренировки аббатов-инструкторов, выпускники Схолы Прогениум готовы защищать Империум даже ценой своих жизней, если это потребуется. Все персонажи-прогены начинают игру с одним следующих талантов: *«Аура власти»* или *«Непоколебимая вера»*.

Начальное количество ран: персонажи-прогены получают +1 дополнительную рану.

Штрафная колония

«Хотя быстрое и безжалостное возмездие может быть справедливой участью, достойной всех грешников и преступников, не менее полезным может быть другое наказание. Высылка на отдалённые каторжные миры или искупительная военная служба – два возможных варианта. Изолированные штрафные колонии, населенные преступниками, порождают злобных и стойких людей, для контроля над которыми потребуется строжайшая дисциплина. Эти очернённые создания отлично подходят на роль расходного материала, ибо души грешников уже потеряны».

- выдержка из «Тактики Империалис»

Выходцы со штрафных колоний – безжалостные и непокорные люди, росшие в отчаянных условиях и потому стремящиеся к любой возможности прожить ещё хоть один день и выжать ещё хоть немного выгоды из любой ситуации. Недисциплинированные и зачастую нечестивые, эти люди, однако, бывают весьма полезны на войнах Императора, ведь никто не станет беречь жизни приговоренных. Набираемые из них штрафные легионы встречаются на самых страшных театрах военных действий в галактике, где они, обнадёженные обещанием спасения в смерти, выполняют самые опасные задания, выжившие после которых отправляются в камеры до следующей битвы. В конце концов, горстка закалённых ветеранов, переживших с десяток или больше почти самоубийственных заданий, превращаются в одно из самых опасных и необычных подразделений Имперской Гвардии, которое посылают сделать невозможное или умереть, пытаясь.

Цена: 2 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Сила, Выносливость, Ловкость.

Умения: все выходцы со штрафных колоний получают умения *«Запугивание»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Барыги: штрафники, набираемые на планетах, где чёрный рынок – это единственный рынок, искусны в добыче всевозможного незаконного хабара, неважно, для себя или на продажу. Персонажи со штрафных колоний получают бонус +10 на тесты *снабжения*, сделанные для того, чтобы достать нелегальные или контрабандные товары.

Негодяи и отбросы: выходцев со штрафных колоний презирают во всей Имперской Гвардии и часто считают не более чем пушечным мясом, а не достойными солдатами. Неудивительно, что им редко перепадает что-то кроме самого простого снаряжения. Полки, набранные на штрафных колониях, имеют лишь 15 очков на комплектацию своего *стандартного полкового набора*.

Свои среди воров: колонисты-штрафники, будь они сами преступниками или потомками целых поколений подонков, прекрасно понимают, чем живёт преступный мир и знают всё об обмане, верности, запугивании и жестокости, что так характерны для криминальных кругов. Все персонажи со штрафных колоний начинают игру с одним следующих талантов: *«Связи (Преступный мир)»* или *«Уличный боец»*.

Начальное количество ран: персонажи-штрафники на старте получают +1 дополнительную рану.

Командир

«Вера бойца в своего командира – его лучшая броня и сильнейшее оружие»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Выбрав для полка родной мир, игроки должны определить личность командира и то, какие влияние она оказывает на подчинённых, выбрав её из нижеприведенного списка.

Таблица 2-2 «Командир»

Командир	Цена
Бездеятельный	1
Бунтарь	2
Меланхолик	2
Оптимист	2
Параноик	2
Перестраховщик	2
Упрямец	1
Флегматик	1
Холерик	2

Бездеятельный

Полковой командир – абсолютно верный и преданный Империуму, но совершенно безынициативный человек. Ни для кого в штабах не секрет, что он не одарён ни воображением, ни отвагой, и служит не более чем звеном в цепи командования, передающим бойцам приказы сверху. Гвардейцам, «осчастливленным» таким командиром, остаётся лишь веровать и уповать, что это поможет пережить ярость войны.

Цена: 1 очко.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)»*.

Бунтарь

Другие офицеры считают этого человека недисциплинированным и непредсказуемым возмутителем спокойствия, но именно за эти качества его обожают рядовые солдаты, считающие командира своим в доску, а не каким-то там офицеришкой. За ним они пойдут в огонь и воду.

Цена: 2 очка.

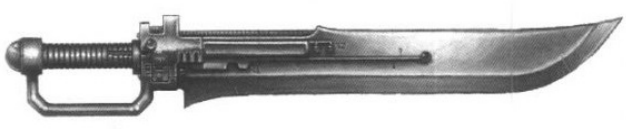
Начальные таланты: *«Сопротивляемость (Страх)»*.

Меланхолик

Командир полка вдумчив и осторожен, но его воля опалена пламенем войны и уже не та, что была раньше. Он не утратил своей верности, но стал нерешителен и пессимистичен, а его подчиненные часто вынуждены брать вожжи в свои руки, проявляя инициативу, когда подводят вышестоящие.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Аура власти»*.



Оптимист

Командир чрезвычайно уверен в себе и оптимистичен, из-за чего нередко пребывает в плену мечтаний о почестях и триумфах. Он вдохновляет солдат зажигательными речами и личным примером, но его амбиции и жажда славы нередко приводят к противостоянию с заведомо более сильным противником, вынуждая солдат выкладываться на полную для того чтобы выжить.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Крепкий орешек».*

Параноик

Командир полка наделён скверным и раздражительным характером; он повсюду подозревает измену и не спускает глаз, как с врагов, так и с союзников. Он превозносит бдительность как величайшую добродетель и поощряет подозрительность и настороженность среди своих солдат.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Паранойя»*.

Перестраховщик

Полковник очень взвешен в своих суждениях и осторожен в принятии решений, иногда явно перегибая палку с перестраховками. Его пример вдохновляет солдат оценивать положение, прежде чем наносить удар и изучать поле битвы, перед тем как бросаться в бой.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Дальновидность»*.

Упрямец

Полковник воистину непоколебим в своих решениях и убеждениях – мало что может заставить его изменить принятое решение. Это бесценное качество командира не раз помогало гвардейцам, но в меняющихся условиях боя оно может сделать полк опасно негибким.

Цена: 1 очко.

Начальные умения: *«Командование»*.

Флегматик

Командир – уравновешенный, задумчивый и немногословный человек. Говорит он лишь по важному делу, отдавая точные и продуманные до мелочей приказы. Он добивается повиновения не пышными речами или личной доблестью, но умением. Его люди привыкли доверять искусности своего командира и полагаться на цепь командования.

Цена: 1 очко.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Имперская Гвардия, Война)»*.

Холерик

Командир полка – решительный воин, нередко лично командующий с передовой, и никогда не боящийся делать то, что сам требует от своих людей. Вместе с тем, он легко поддаётся гневу, что иногда приводит к не самым разумным решениям. Подчиненные этого человека всегда готовы к бою и не понаслышке знают о тяготах битвы.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Мгновенная реакция»*.

Подготовка и доктрины

Происхождение и личность командира определяют облик полка, но лишь полученные его бойцами тренировки и специальное снаряжение превращают весь полк в настоящее оружие против врагов Империума. Определившись с родным миром и личностью командира, игроки выбирают для своего полка несколько доктрин из приведенных ниже трёх разделов (тип полка, доктрины подготовки, доктрины специального снаряжения). Одна из выбранных доктрин (и только одна!) должна быть выбрана из раздела «Тип полка». **Всего полк может иметь не более трёх доктрин**. Каждая доктрина имеет стоимость в очках, которую нужно выплатить из общего количества очков, определенного в начале создания полка.

Каждая доктрина предоставляет некоторые (или все) из перечисленных далее преимуществ: изменения характеристик, дополнительные начальные умения, дополнительные начальные таланты, дополнительные специальные правила, дополнительные предметы для *стандартного полкового набора*.

Тип полка

«Быть может, именно в разнообразии Имперской Гвардии кроется её величайшая сила, ибо именно благодаря этому разнообразию, немного есть угроз, с которыми она не могла бы справиться. Ни смертоносная артиллерия, ни могучие танки, ни отважные пехотинцы не способны одержать триумф в одиночку – но при должном взаимодействии Молот Императора сокрушит любого врага»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Десантный полк

Десантные подразделения – очень редкие и узкоспециализированные части, обученные наносить стремительные удары по врагу, высаживаясь с воздушного транспорта. Спускаясь на гравишютах с приписанных к их полкам десантно-штурмовых «Валькирий» Имперского Флота, эти солдаты отправляются в рейды глубоко в тыл врага. Такие части – необычный, но очень ценный ресурс для многих генералов. Немало других гвардейцев справедливо считает десантников сумасшедшими за их привычку бросаться в самое пекло прямо с борта самолёта, ведь для проникновения глубоко на территорию врага, где не будет ни снабжения, ни тяжелой поддержки, действительно требуется немалая отвага и дерзость. Однако, привычный для десантников стиль ведения войны в отрыве от других частей и линий снабжения, делает их холодными и отстранёнными в общении со всеми остальными гвардейцами.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Ловкости, -3 к Товариществу.

Начальные умения: «*Управление (Воздушная техника)*».

Начальные таланты: «*Кошачье приземление*».

Стандартный полковой набор: лазкарабин (главное оружие) и четыре батареи, гвардейский флак-доспех, респиратор, гравишют, две фраг-гранаты, две дымовых гранаты на игрового персонажа.

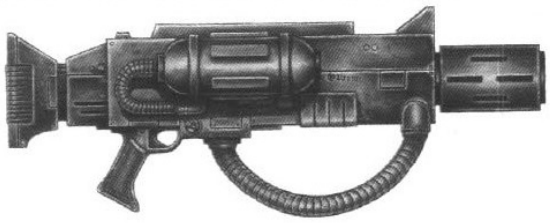


Таблица 2-3 «Типы полков»	
Тип полка	**Цена**
Десантный полк	3
Истребительный полк	3
Полк лёгкой пехоты	2
Полк линейной пехоты	2
Полк механизированной пехоты	3
Полк осадной пехоты	2
Полк разведки	3
Танковый полк	4

Истребительный полк

Истребительные полки, служащие главным звеном множества великих стратегий, используют обманчиво лёгкую технику, несущую огромную огневую мощь. Они держатся позади, но получив приказ, вместе с пехотой делают стремительный рывок и расправляются с приоритетными целями. Этот образ действий приводит к тому, что уничтожающие врага за врагом солдаты начинают считать себя героями, хотя в глазах других гвардейцев они превращаются в жадных до славы сорвиголов.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Дальнему бою, -3 к Силе.

Начальные умения: «*Управление (Наземная техника)*».

Начальные таланты: «*Сопротивляемость (Страх)*».

Стандартный полковой набор: один разведывательный шагоход «Часовой» на *отделение* или боевая машина поддержки «Цербер» (или другой его вариант) на *отделение*.

Полк лёгкой пехоты

Части легко снаряжённой пехоты незаменимы для множества сложных манёвров, без которых не обойтись на полях битв сорок первого тысячелетия. Не располагающие достаточной огневой мощью для сражений на передовой, они отлично действуют на пересечённой местности, устраивая засады и ввязываясь в недолгие перестрелки.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +3 к Ловкости, -3 к Выносливости.

Начальные умения: «*Навигация (Планетарная)*».

Начальные таланты: «*Спринт*».

Стандартный полковой набор: лазкарабин (главное оружие) и четыре батареи, флак-жилет и флак-шлем, две фраг-гранаты, две дымовых гранаты на игрового персонажа.

Полк линейной пехоты

Линейная пехота – хребет Имперской Гвардии, опора любой линии фронта, основа любого наступления и сердце любой обороны. Скромный, отважный и преданный пехотинец – герой множества пропагандистских пиктов и вдохновляющих фресок по всему Империуму. Именно эти солдаты создают привычный многим гражданам облик имперского гвардейца и не без причин. Мало какое поле битвы не топтала сапогами линейная пехота.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +3 к Силе, -3 к Интеллекту.

Начальные умения: «*Атлетика*».

Начальные таланты: «*Быстрая перезарядка*».

Стандартный полковой набор: лазган М36 (главное оружие) и четыре батареи, гвардейский флак-доспех, две фраг-гранаты, две крак-гранаты на игрового персонажа.

Полк механизированной пехоты

Мотострелки встречаются куда реже линейных полков и служат мобильной и мощной ударной силой, сочетающей преимущества пехоты со скоростью и огневой мощью боевых машин. «Химеры» достать непросто, и это – главный фактор, ограничивающий количество механизированных полков, одновременно разворачиваемых на определенном фронте. Такие части нередко разбивают на малые группы «бронированных кулаков» – отдельные отряды или взводы, придаваемые танковым (для пехотной поддержки) или линейным полкам (где они служат бронированным авангардом наступления или мобильным резервом).

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Ловкости, -3 к Восприятию.

Начальные умения: «*Управление (Наземная техника)*».

Начальные таланты: «*Быстрая перезарядка*».

Стандартный полковой набор: лазган М36 (главное оружие) и четыре батареи, гвардейский флак-доспех, две фраг-гранаты, две крак-гранаты на игрового персонажа, боевая машина пехоты «Химера» на *отделение*.

Полк осадной пехоты

Осадные части во многом схожи с линейными – это огромные массы пехоты, подготовленные к участию в долгих осадах. Такой полк может пребывать в одном месте годами, изредка продвигаясь вперед на пару сотен метров. Позиции таких полков состоят из траншей и земляных укреплений, быстро и умело возводимых тысячами солдат. Говорят, что лучшие осадные полки могут за полчаса после развертывания возвести несокрушимую линию обороны, располагая только пехотными лопатками, флак-панелями да мешками с песком.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +3 к Выносливости, -3 к Интеллекту.

Начальные умения: «*Пользование техники*».

Начальные таланты: «*Стальные нервы*».

Стандартный полковой набор: лазган М36 (главное оружие) и шесть батарей, гвардейский флак-доспех, респиратор, четыре пустых мешка, шанцевый инструмент, две фраг-гранаты, две фотонных гранаты на игрового персонажа.

Полк разведки

Разведка – важная часть любых боевых действий. Она позволяет заранее узнать о передвижениях и позициях противниках, а чутьё и подготовка разведчиков позволяют им устраивать засады на своих коллег из стана врага. В силу исполняемых задач, разведывательные части всегда действуют впереди остальных сил и в отрыве от командования, что требует от них немалой самостоятельности и инициативности – особенностей, что делают многих солдат безбашенными сорвиголовами. Эти непокорные дисциплине части – бесценный ресурс для любого командира.

Цена: 3 очка.

Характеристики: +3 к Восприятию, -3 к Силе воли.

Начальные умения: «*Бдительность*».

Начальные таланты: «*Боевое чутьё*».

Стандартный полковой набор: разведывательный шагоход «Часовой» на *отделение* или боевая машина пехоты «Химера» на *отделение*; один магнокль на игрового персонажа.

Танковый полк

Немало найдется вещей, наряду со стройными шеренгами пехотинцев и скромными лазганами, что были бы столь зримым олицетворением Имперской Гвардии, как её танки. Мало кто способен устоять против ярости танковых рот несокрушимых, надёжных и обладающих огромной огневой мощью «Леманов Руссов», не говоря уже о чудесных и ужасных в своей мощи «Гибельных клинках». Экипажи этих чудовищ по праву гордятся своим особым статусом и способностями своих стальных подопечных.

Цена: 4 очка.

Характеристики: -3 к Ближнему бою, +3 к Интеллекту.

Начальные умения: *«Управление (Наземная техника)»*.

Начальные таланты: *«Ритуал освобождения»*.

Стандартный полковой набор: средний танк «Леман Русс» (или, по решению ведущего, другой его вариант) на *отделение*, благословленный набор инструментов на игрового персонажа.

Доктрины подготовки

«Каждый полк по-своему уникален, и хотя Департаменто Мунитурум тщательно вычисляет боеспособность каждого и каждый снабжает стандартизированным снаряжением, нет сомнений в том, что мощь полка должна быть взвешена командиром, что оценит сильные стороны своих подопечных, чтобы эффективно применять их в бою. Подобающие тренировки отточат умения солдат и превратят их в грозное оружие»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Таблица 2-4 «Доктрины подготовки»	
Доктрина подготовки	**Цена**
Выживальщики	4
Железная дисциплина	3
Закалённые бойцы	2
Заклятый враг	3
Крепкие орешки	3
Меткие стрелки	4
Строевая подготовка	2

Выживальщики

Бойцы этого полка отлично умеют выживать в глуши и действовать в определённых условиях местности – обычно той, в которой они сами родились и выросли или тренировались. Можно по пальцам перечесть врагов, способных уйти от этих несравненных охотников и следопытов.

Цена: 4 очка.

Начальная склонность: Ловкость.

Особое: при выборе этой доктрины укажите один тип местности – пустыня, джунгли, тундра, пепельные пустоши, городские руины и т. д. Действуя в указанной местности, персонажи из этого полка, могут перебрасывать проваленные тесты *«Выживания»* и *«Навигации (Планетарная)»*.

Железная дисциплина

Полк знаменит своей непреклонной верностью долгу и доверием командованию. Никто из его солдат не будет ни медлить, ни колебаться, перед тем как исполнить приказ. Рядовые бойцы считают бремя командования ответственной и тяжёлой ношей, так что доверять столь преданных воинов можно лишь самым скромным и серьезным офицерам.

Цена: 3 очка.

Начальная склонность: Сила воли.

Закалённые бойцы

В ближнем бою воины этого полка жестоки и смертоносны не меньше, чем в огневом. С орудиями своего мрачного ремесла в руках, они без страха встречают противника в схватках один на один и не боятся обагрить руки горячей кровью.

Цена: 2 очка.

Характеристики: +2 к Ближнему бою.

Начальные таланты: *«Уличный боец»*.

Стандартный полковой набор: стандартное холодное оружие может получить улучшение «Монозаточка» или быть заменено на низкотехнологичное холодное оружие с уровнем *доступности* «Обычное».

Заклятый враг

Родину полка издавна терзают набеги одного из множества врагов Человечества, и набранные оттуда солдаты волей-неволей знают много эффективных способов расправляться с такими противниками. Эти гвардейцы не испытывают к своим давним врагам ни жалости, ни страха, и радуются каждой представившейся возможности убивать их.

Цена: 3 очка.

Начальные умения: *«Запретное знание (выберите одно)»* †

Начальные таланты: *«Ненависть (выберите одну)»* †

† При выборе этой доктрины, укажите одного врага Империума. Именно с ним будут связаны специализации персонажей в «Запретном знании» и «Ненависти».

Крепкие орешки

Бойцы этого полка смело встречают врагов лицом к лицу и не дрогнут в яростной битве, какие бы ужасы не противостояли им.

Цена: 3 очка.

Начальная склонность: Выносливость.

Меткие стрелки

Полк знаменит большим числом метких стрелков в своих рядах, и от каждого солдата в нём ждут, по меньшей мере, отличного владения лазганом. В таких частях воспитывают лучших снайперов Имперской Гвардии, но даже обычный рядовой способен чередой точных выстрелов убивать врагов одного за другим.

Цена: 4 очка.

Начальная склонность: Дальний бой.

Начальные таланты: *«Орлиный глаз»*.

Строевая подготовка

Солдаты долго и упорно тренировались действовать в плотном строю, сражаясь плечом к плечу со своими товарищами. Такие построения могут стремительно обрушиваться на врага превосходящими силами, действуя не как группа отдельных бойцов, но как единое целое.

Цена: 2 очка.

Начальные таланты: *«Боевое построение»* или *«Плечом к плечу»*.

Доктрины специального снаряжения

«Вооружение полка – дело огромной сложности. Каждый полк будет снаряжен, исходя из его предназначения, происхождения и доступности ресурсов»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Таблица 2-5 «Доктрины специального снаряжения»	
Доктрина снаряжения	**Цена**
Аугментика	2
Боевые наркотики	2
Взрывчатка	3
Оружие воинов	3
Трофеи	3
Хамелеолин	3
Хорошее снабжение	3

Аугментика

Хотя полк и не посвящен во многие тайны культа Машины, он имеет давние связи с Адептус Механикус и охотно перенимает мудрость Техножречества Марса. Живым подтверждением этого единства служит большее, чем положено количество аугментики у солдат и многие ветераны, щеголяющие бионическими заменами потерянных в бою частей тела.

Цена: 2 очка.

Стандартный полковой набор: члены полка получают дополнительный бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить бионические замены частей тела и имплантаты.

Боевые наркотики

Обычно поставляемые в штрафные легионы и другие части, в которых бойцам требуется стимул, что заставит их драться изо всех сил, боевые наркотики вызывают психологический или физический подъём, толкающий солдат в бой.

Цена: 2 очка.

Стандартный полковой набор: в стандартный полковой набор добавляется инъектор или ингалятор и три дозы озверина или пять доз стимма. Дополнительные дозы необходимо получать при помощи тестов *снабжения* или расширив *стандартный полковой набор* (см. ниже).

Взрывчатка

Разрушение – истинное призвание этого полка, и у его бойцов есть все нужные знания и снаряжение для того, чтобы соответствовать этому призванию.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: члены полка получают дополнительный бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить гранаты, ракеты, взрывчатку и специальные боеприпасы для танков.

Оружие воинов

Воины с диких миров зачастую неуютно чувствуют себя в стрелковых шеренгах, а их свирепость делает нецелесообразным давать им лазганы. Такие бойцы ведут иной бой – вооружившись мечами, топорами и палицами, они сокрушают врагов в рукопашных схватках.

Цена: 3 очка.

Начальные умения: *«Парирование»*.

Стандартный полковой набор: главное оружие заменяется на лазпистолет с двумя батареями и низкотехнологичное оружие *среднего качества* с уровнем *доступности* «Обычное».

Трофеи

Некоторые члены полка считают строгое нормирование, драконовские регламенты и запутанную бюрократию Департаменто Муниторум ненужными ограничениями возможностей Имперской Гвардии. Другие ищут личной выгоды или просто воруют по необходимости или привычке. Так или иначе, в полку полно солдат, что готовы красть или обирать павших товарищей и врагов.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: члены полка могут по желанию получать бонус +10 к любому тесту *снабжения*. Однако, если в тесте, для броска которого применялся этот бонус, на костях выпадает дубль (22, 33, 44 и т. д.), то независимо от успеха или провала, факт мародёрства или кражи привлекает нежелательное внимание начальства из числа Имперской Гвардии или Департаменто Муниторум.

Хамелеолин

Стиль боевых действий, что избрал для себя полк, требует от солдат незримо передвигаться по полю боя, для чего они используют меняющий цвет хамелеолин, помогающий сливаться с окружением.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: полк снаряжен хамелеолиновыми плащами или броней с хамелеолиновым покрытием.

Хорошее снабжение

Полк обладает приоритетом при снабжении. Муниторум не скупится на боеприпасы, провиант, медикаменты и другие расходные материалы. Такие полки зачастую отправляют в бои с наиболее страшными врагами, справедливо полагая, что регулярные поставки позволят им дольше сохранять боеспособность.

Цена: 3 очка.

Стандартный полковой набор: в *стандартный полковой набор* добавляется по два дополнительных магазина для главного стрелкового оружия, по два дополнительных недельных пайка, и по одной гранате каждого типа, уже имеющегося в стандартном наборе. Кроме того, если полк располагает боевой техникой, его члены получают бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить топливо и запчасти для ремонта и обслуживания своих машин.

Стандартный полковой набор

«Лазган – величайшее оружие Имперской Гвардии. Ни одно другое творение Машинного бога не исполняет свой долг в таком совершенстве»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Последний важный этап создания полка – это определение его снаряжения. Имперская Гвардия – ничто без своего оружия и экипировки. Немалую часть снаряжения определяет тип полка, а выбранные доктрины могут внести некоторые изменения.

Нужно уяснить, что, когда вы дошли до этого этапа, львиная доля снаряжения полка уже определена. Вам остаётся лишь добавить его к тому невеликому скарбу, что получает каждый гвардеец, да выбрать пару-тройку дополнительных вещиц по вкусу.

Универсальный стандартный набор

Все персонажи получают набор базового снаряжения. Входящие в него вещи могут немного отличаться от полка к полку или даже от персонажа к персонажу, но такие различия встречаются нечасто (например, огринские пайки куда больше тех, что получают обычные гвардейцы, а офицеры благородного происхождения могут рассчитывать на лакомства получше, нежели синтетические питательные бруски, которыми потчуют служащий под их началом сброд из подулья). Эти предметы жизненно важны для каждого, они – основа снаряжения каждого персонажа, их легко чинить, заменять, пополнять их запасы.

В универсальный стандартный набор входит:

- Один комплект униформы
- Один комплект одежды для плохой погоды
- Один лазерный пистолет (главное оружие) с двумя батареями
- Один нож
- Один флак-жилет
- Один рюкзак или сумка
- Один набор простых инструментов
- Один комплект столовых принадлежностей и фляга для воды
- Одно одеяло и один спальный мешок
- Один перезаряжаемый фонарь
- Один набор гигиенических принадлежностей
- Один набор жетонов-когноменов или его аналог
- Одна «Памятка» или учебник
- Запас боевых пайков на две недели

Снаряжение, предоставляемое доктринами

Выбранный тип полка и некоторые доктрины предоставляют гвардейцам дополнительное снаряжение, жизненно необходимое для того, чтобы полк мог выполнять свою роль, как подобает. Эти предметы обычно описаны весьма общими словами, без указаний на конкретные модели или образцы.

Многие типы полков – в особенности, те, что относятся к пехотным, – предоставляют предмет, помеченный как «главное оружие». Он заменяет уже имеющееся главное оружие (как правило, это стандартный лазпистолет из списка, приведенного выше). Главное оружие – это основной инструмент, которым полк несёт смерть врагам Императора.

Аналогично, многие доктрины предоставляют гвардейцам носимую броню. Во всех случаях, она заменяет стандартный флак-жилет, который получают все солдаты. Боевые части, служащие на передовой всегда снаряжаются более надежными средствами защиты, чем экипажи техники (которых должна оберегать броня их боевой машины).

Наконец, некоторые предметы выдаются не отдельным гвардейцам, а на *отделение*. Обычно, это крупная боевая техника, требующая значительного экипажа или служащая транспортом для солдат. Такой предмет выдается один на все *отделение*.

Излюбленное оружие

Члены каждого полка имеют своё излюбленное оружие, которое они предпочитают использовать, или к которому имеют природную склонность. Каждый полк может указать одно лёгкое и одно тяжёлое оружие как свои *излюбленные*. Такое оружие должно иметь уровень *доступности «Очень редкое»* или выше. Члены полка получают бонус +10 на все тесты *снабжения*, сделанные для того, чтобы заполучить это оружие и боеприпасы для него.

Дополнительное снаряжение

Доступные ресурсы и особые нужды конкретных полков приводят к огромному разнообразию наборов снаряжения. Хотя существует множество универсальных вещей, они – далеко не все, что полк может (и должен хотеть) заполучить. Каждый полк в **Only War** может разнообразить свой *стандартный набор*, добавив в него новые предметы или улучшив качество уже имеющихся. На это у полка есть **30 очков** плюс ещё два очка за каждое неиспользованное при создании полка очко. Это количество может быть увеличено доктринами или иными способами. На что можно потратить имеющиеся очки, см. ниже.

Предметы и улучшения для *стандартного полкового набора*, а также цены на них вы найдете в **таблице 2-6 «Дополнительные предметы для стандартного набора»**. По решению ведущего, игроки могут выбирать и другие предметы из **главы VI «Арсенал»**, определяя их стоимость в зависимости от качества, как указано в таблице. Ведущий может снять ограничения на тип полка или количество взятий, которые есть у некоторых предметов. Если игроки берут в *стандартный полковой набор* оружие, количество боеприпасов для которого не указано в **таблице 2-6**, считается, что вместе с оружием в *стандартный полковой набор* поставляется два магазина.

Таблица 2-6 «Дополнительные предметы для стандартного набора»

Предмет или улучшение	Цена	Ограничения
Улучшить качество одного предмета со *среднего* до *хорошего*	5	-
Улучшить качество одного предмета с *хорошего* до *высшего*	10	-
Заменить лазпистолет (главное оружие) на лазкарабин (главное оружие)	5	-
Заменить лазкарабин (главное оружие) на лазган М36 (главное оружие)	5	-
Дополнительный нож	2	-
Лазпистолет и две батареи (вспомогательное оружие)	5	Берётся только один раз
Автопистолет и два магазина (вспомогательное оружие)	8	Берётся только один раз
Автостаб и два магазина (вспомогательное оружие)	8	Берётся только один раз
Стаб-револьвер и двенадцать патронов (вспомогательное оружие)	3	Берётся только один раз
Фраг-граната	5	Берётся до двух раз
Дымовая граната	5	Берётся до двух раз
Крак-граната	15	Берётся до двух раз
Заменить лазган М36 (главное оружие) или лазкарабин (главное оружие) на боевой дробовик (главное оружие) и 4 магазина	10	Только для линейной, легкой, осадной пехоты и десантников
Визор хищника	15	-
Вокс-бусина	8	-
Двухнедельный запас пайков	3	-
Доза забоя	10	Требуется доктрина «Боевые наркотики»
Доза озверина	20	Требуется доктрина «Боевые наркотики»
Дополнительный комплект парадной униформы	5	-
Дополнительный комплект полевой униформы	2	-
Инъектор и одна доза детокса	15	-
Инъектор и одна доза стимма	8	-
Костюм для выживания	8	-
Кошка	5	-
Магнокль	8	-
Молчун	8	-
Наводчик	10	Требуется доктрина «Меткие стрелки»
Один ауспик или сканер на *отделение*	10	Берётся только один раз
Один улучшенная медицинская сумка на *отделение*	15	Берётся только один раз
Одна коробка с шестью крикунами на *отделение*	10	-
Печати чистоты	8	Только для кающихся грешников
Пикт-писец	8	-
Респиратор или противогаз	8	-
Справочник Мунитурума	3	-
Страховка	5	-
Фильтры-затычки	5	-
Фотовизор или набор фотолинз	8	-
Хроно	2	-
Один предмет с *доступностью* «Повсеместный»	1	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Изобильный»	2	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Распространённый»	3	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Обычный»	5	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Средний»	8	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Скудный»	10	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Редкий»	15	По решению ведущего
Один предмет с *доступностью* «Очень редкий»	20	По решению ведущего
Добавить одно лёгеок оружие к списку *излюбленного* вооружения полка	10	Берётся только один раз
Добавить одно тяжёлое оружие к списку *излюбленного* вооружения полка	15	Берётся только один раз

Финальные штрихи

«Что есть сильнейшее оружие Человечества? Машины Адептус Механикус? Нет! Легионы Астартес? Нет! Танк? Лазган? Кулак? Тоже нет! Мужество и только мужество стоит превыше их всех!»

- лорд-солар Махарий

К этому мигу создание полка почти завершено – осталось лишь уточнить пару деталей, прежде чем игроки смогут перейти к созданию своих персонажей. Нужно продумать несколько моментов, которые сделают полк более объёмным.

Откуда ваш полк?

Вы уже определились с типом родного мира или происхождения вашего полка, но родина – это нечто большее, чем класс, к которому её причисляет имперская классификация. Продумывание особенностей планеты, с которой родом ваши солдаты поможет определить, как они будут одеваться, чем снаряжаться, какие блюсти традиции – всё это очень полезно знать и ведущему и самим игрокам.

Есть и более простой путь – выбрать уже придуманный мир. За долгие годы в бесчисленных книгах правил и романах было описано множество миров Империума, на большинстве из которых формируют полки Имперской Гвардии (а если нет, возможно, выдуманный вами полк станет первым из созданных). Что касается нашего региона – в книгах правил для **Dark Heresy** описано множество миров Каликсиды, подходящих на роль родины вашего полка, и нет ничего необычного, что каждый из этих миров посылает своих сынов на Внешний фронт.

Почему полк был собран?

Когда речь идёт о полках, прибывших из дальних секторов с другой стороны Империума, полезно знать, были эти полки набраны просто как часть десятины их родного мира и отправлены на далёкие фронты или созваны в ответ на непосредственную угрозу, пришедшую на порог их дома. Возможно, они пережили войну, что разрушила их родину, и ныне скитаются с одного театра военных действий на другой, а быть может, это возвращающиеся домой крестоносцы, которым ещё не было позволено сложить оружие.

Что же касается полков, набранных в Каликсиде и других местах неподалёку от Внешнего фронта, то война в Периферии – вполне веская причина для создания полка. Столь близкую угрозу нельзя легко игнорировать.

Во что верит полк?

Жители каждого мира поклоняются Императору – такова неизбежная истина и непреложный закон. Впрочем, между верованиями разных миров могут существовать немалые различия. Каждый сектор и каждый мир каждого сектора придерживается своих религиозных практик, отмечает свои праздники и почитает своих святых покровителей.

Самый чтимый святой в Каликсиде – генерал Друз, основавший сектор и ставший его первым правителем после завершения Голгеннова крестового похода. Очень немногие каликсидские полки не выказывают хотя бы каплю почтения Друзу, но на каждом мире есть свои древние герои и объекты для поклонения, истории о которых вдохновляют верующих.

В каком состоянии полк?

Полк может быть самых разных форм и размеров, неважно, состоит он из десятков тысяч вчера завербованных на службу Императору новичков или двух-трёх рот закалённых ветеранов множества битв. В ходе боевых действий некоторые полки несут такие потери, что их сливают с другими столь же повыбитыми частями, чтобы не терять впустую. Так десятки полков, начинавшие долгую кампанию, к её концу могут превратиться в один, обладающий крайне разнородным составом и историей.

Игра за новобранцев и ветеранов разительно отличаются. Первые шагают в ровном строю, сверкая новеньким оружием, сопровождаемые речами проповедников и инструкторов, и пребывают в блаженном неведении о том, что ждёт их на войне. Ветераны же существуют в разрозненных, почти неформальных группах, где боевые потери разрушили всю иерархию. Годы битв лишили каждого из них всяких иллюзий и наградили собственными причудами и психозами.

Как называется полк?

Как уже говорилось в этой главе, каждый полк должен иметь своё название. Для некоторых, более приверженных формальностям частей, обычного номера и обозначения более чем достаточно, но зачастую, даже эти простые идентификаторы могут обладать своей историей и традициями использования какого-либо номера на протяжении тысячелетий снова и снова. В иных случаях, у полка может быть неформальное прозвище, отличающее его от остальных. Солдаты часто гордятся названием, что сплачивает их и отличает от земляков, что служат в других полках, набранных на их родине. Для частей, набранных с миров смерти в порядке вещей называться в честь особенно смертоносных хищников своей родины, изображать этих существ на знамёнах и медалях или рисовать на броне танков.

Кто командует полком?

Создавая полк, вы уже определили характер командира, но личность последнего стоит проработать глубже. С ходом кампании, полковник будет становиться всё более важным для жизни персонажей. Придумайте хотя бы, как его зовут.

Кроме командира, в полку хватает и других важных персон, начиная с комиссаров, чьё слово может означать для солдата разницу между жизнью и смертью, до приданных части проповедников, оберегающих души бойцов и проводящих богослужения. Хватает и других людей, что по долгу службы общаются даже с рядовыми гвардейцами, и игрокам стоит потратить немного времени, чтобы решить, кто все эти люди.

Создание персонажа

Создание гвардейца

•

Выбор специальности

•

Трата опыта

•

Создание товарищей

Глава III

Создание персонажа

«Мужчины и женщины Имперской Гвардии жертвуют большим и получают меньше, чем любые другие солдаты Имперских Вооружённых Сил»

- комиссар Ибрам Гаунт

Каждый игрок в **Only War** создаёт для себя персонажа – члена Имперской Гвардии, одного из бессчётных миллиардов безликих, закаленных боями солдат, сражающихся на тысячах фронтов по прихоти Адептус Терра. Ведомые игроками воинственные альтер-эго под командованием офицеров, будут сражаться с вечными врагами Империума – мерзкими ксеносами, мутантами и прислужниками Губительных сил. Эти герои будут биться на сотнях безымянных миров, зачастую уступая противнику и численностью, и огневой мощью, ведя бои в самых ужасных условиях, которые только можно вообразить. Ведомые своими офицерами, подгоняемые страшными комиссарами, направляемые собственным чувством долга и верностью Богу-Императору, гвардейцы должны исполнять свой долг даже на пороге смерти.

Жизнь имперского гвардейца зачастую жестока и коротка. Бытует шутка о том, что жизнь гвардейца – это поток бесконечно тянущихся месяцев и лет варп-путешествий на борту кораблей Имперского Флота, точкой в которых становится вспышка ужаса войны, прерывающей тоскливую солдатскую жизнь. Большинство гвардейцев не заботится ни о чем, кроме того, как бы пережить ещё один день и, быть может, в далёком туманном будущем, вернуться на полузабытую родину. Другие же ищут славы, почестей и приключений, что приведут их к вершинам военной и политической власти – кто-то получит тёплое место в Адептус Терра, другие будут управлять секторами, или даже удостоятся патента вольного торговца. Впрочем, каковы бы ни были их мечты, путь к ним долог и тернист. Идущие по нему будут гореть в пламени и тонуть в слезах, проливать кровь и встречать смерть. Они очень хорошо будут знать цену ошибки. Честь, вера, жажда славы и подвигов – всё это живет в душе гвардейца, поклявшегося защищать свой дом и своих собратьев от вечной угрозы ксеносов, еретиков и Хаоса.

Каждому персонажу, как и подобает солдату, следует воплощать в себе добродетели Имперской Гвардии: покорность офицерам, несгибаемую веру в Бога-Императора и неугасающую, чистую ненависть к врагам Его. Они славно сражаются с противником, несут слово Императора в тёмные углы галактики. На их пути будет множество врагов – от дикарей-орков до угасающих эльдаров и бесчисленных безликих ужасов, как тварного мира, так и потустороннего.

Создание гвардейца

Для того чтобы присоединиться к Имперской Гвардии, игроку нужно создать своего персонажа. Это альтер-эго, игровой персонаж (ИП), похож на актёра или киногероя, посредством которого игрок погружается в безжалостный мир **Warhammer 40000**. Создание персонажа в **Only War** – дело простое и интересное само по себе. Эта глава посвящена тем составляющим, что формируют облик гвардейца, позволяют игроку продумать личность и биографию своего героя и поразмыслить над тем, что за человек его персонаж и что им движет. Не удивляйтесь обилию незнакомых терминов, понятий и названий. Поначалу они выглядят страшновато, но каждому из них вы найдёте разъяснение в этой книге, когда одолеете её и будете готовы вступить в ряды Имперской Гвардии.

Для начала игроку нужно подготовить все необходимое. Самое главное – пара десятигранных костей (к10, как их обычно для краткости называют в правилах), лист персонажа да карандаш с резинкой. Лучше сперва делайте все записи карандашом, ведь по ходу создания персонажа в нём будет многое меняться. Кроме того, стоит приготовить ещё пару запасных листов. **Only War** – игра куда более коллективная, чем её собратья, и создание персонажа в ней должно идти бок о бок с созданием полка, в котором служат персонажи (см. предыдущую главу). Как и в случае с созданием полка, будет лучше (и проще для ведущего), если игроки начнут придумывать своих героев вместе. Это будет весело и позволит создать сбалансированную группу персонажей, чьи способности будут дополнять друг друга.

После того как будет придуман полк, игрокам предстоит совершить пять шагов для того, чтобы создать и ввести в игру своих персонажей. Каждый шаг довольно прост и требует лишь принять некоторые решения и записать результаты. Ниже все эти шаги описаны подробно.

Шаг 1: Определение характеристик

В жизни персонажа огромную роль играют несколько физических, ментальных и социальных показателей, называемых *характеристиками*. Эти числа от 1 до 100, определяемые бросками костей, показывают силу персонажа, его физическую и духовную стойкость и умение обращаться с оружием.

Шаг 2: Выбор специальности

Полк и характеристики ложатся в основу образа вашего героя, а *специальность* определяет роль, которую он будет исполнять в Имперской Гвардии. От специальности зависит то, какое оружие солдат будет применять, что будет уметь и чему легче сможет научиться. В **Only War** существует двенадцать разных специальностей.

Каждый игрок выбирает для персонажа одну и только одну специальность, которая определяет стартовые *склонности*, умения, таланты и количество ран. Кроме того, в описании каждой спе-

циальности приведён список рекомендуемых улучшений, которые можно будет приобрести за *очки опыта*.

Перед выбором специальностей игрокам лучше посоветоваться друг с другом, узнать, чего хочет каждый, и создать сбалансированную команду, готовую встретить любого врага. Компания из четырёх огринов не осилит задание, в котором придется хоть чуть-чуть подумать!

Шаг 3: Передвижение, раны, очки судьбы и опыта

Пришло время поработать над персонажем более детально. Каждый герой имеет 600 *очков опыта* (или 300, если он *приписанный специалист*), на которые можно приобрести для него умения, таланты или улучшить характеристики. Приобретённые таким образом улучшения символизируют то, чему персонаж успел научиться до того, как попал на службу. Игрок может использовать этот опыт, чтобы лучше приспособить персонажа к той роли, что он будет играть в *отделении*, или чтобы сделать его образ более ярким. Также на этом шаге рассчитываются некоторые дополнительные показатели, определяется *скорость передвижения*, *количество ран* и *очков судьбы*.

● *Количество ран* зависит от специальности. В описании каждой указано стартовое число ран, к которому добавляется результат броска 1к5.

● Каждый гвардеец начинает игру со случайно определённым количеством *очков судьбы* (см. стр. 97).

● Чтобы определить *скорость передвижения* персонажа, сверьтесь с **таблицей 1-4** в **главе I «Игровой процесс»** (стр. 31).

На этом шаг 3 заканчивается.

Шаг 4: Оживление персонажа

Когда будет покончено с цифрами, а все бонусы и штрафы персонажа попадут в его лист, настанет время вдохнуть жизнь в вашего героя. На этом шаге игрок выбирает имя солдата, придумывает его характер и многое другое. Это важный этап, что поможет игроку и дальше индивидуализировать своего героя, создавая уникальную личность средь безликих толп гвардейцев. Тут же игрок выбирает для персонажа *характер* – это поможет при отыгрыше и дальнейшем развитии героя.

Шаг 5: Создание товарища

Любой персонаж пропадёт без своего *отделения*, вместе с которым он сражается в самых жарких битвах. На этом этапе, игрок придумывает *товарища* – друга, бок о бок с которым служит его персонаж.

Шаг 6: Игра!

Теперь, когда всё готово, можно начинать игру!

О терминах

Собственные персонажи, принадлежащие каждому игроку, называются *игровыми персонажами* или *персонажами игроков*. Игровой персонаж может быть, как солдатом, служащим в полку, так и приписанным к полку специалистом (комиссаром или техножрецом). У каждого персонажа игрока есть свой компаньон, служащий вместе с ним – т. н. *товарищ*. Игровые персонажи и их *товарищи* вместе образуют *отделение* и называются *членами отделения*.

Шаг 1: Определение характеристик

«Пригодность гвардейца определяется только тем, как он ведет себя под огнём. Записи в личном деле никогда не раскроют того, что кроется в тёмных уголках солдатского сердца».

- сержант Юрий Алексиевич, 3-й полк волковских стрельцов

Характеристики – это числа от 1 до 100, отражающие базовые физические, психические и социальные способности персонажа. Характеристики очень важны по многим причинам, но главная из них в том, что они отражают способность персонажа достигать успеха в своих действиях. Поскольку большинство действий персонажа обсчитываются бросками характеристик, в которых нужно выбросить число, меньшее, чем сама характеристика, и для персонажа, и для игрока будет тем лучше, чем характеристика выше.

Ближний бой (ББ)

Ближний бой показывает удаль персонажа в рукопашной схватке – неважно, пускает он в ход кулаки, штык или цепной меч.

Дальний бой (ДБ)

Дальний бой отражает умение персонажа обращаться со стрелковым оружием всех мастей, поставляемых Департаменто Мунитурум, – от гранатомёта и верного лазгана до огромных орудий «Гибельного клинка».

Сила (С)

Эта характеристика выражает грубую силу персонажа.

Выносливость (Вын)

Выносливость показывает, насколько легко персонаж переносит ранения, сопротивляется ядам, условиям среды, болезням и другим «обычным» опасностям.

Ловкость (Лов)

Ловкость отражает быстроту, грацию и скорость реакции персонажа.

Интеллект (Инт)

Эта характеристика показывает, насколько персонаж умён, сообразителен, рассудителен и эрудирован.

Требования талантов

Многие таланты, предоставляемые персонажам их специальностью, имеют требования, которым персонажи, скорее всего, не удовлетворяют. Требования таких, даваемых на старте, талантов можно игнорировать.

Восприятие (Вос)

Восприятие отражает остроту чувств персонажа и то, как он воспринимает всё окружающее его.

Сила воли (СВ)

Эта характеристика показывает, насколько сильна воля персонажа. Она помогает переносить ужасы войны и спокойно спать после битв с жуткими созданиями, которых он может повстречать на бесчисленных полях битв Империума Человечества.

Товарищество (Тов)

Товарищество отражает способность персонажа взаимодействовать с другими людьми, очаровывать их, обманывать, завоевывать их дружбу и вести за собой.

Бонус Характеристики

Каждая характеристика имеет свой *бонус* – число, равное количеству полных десятков в характеристике. К примеру, персонаж с Интеллектом 41 имеет бонус Интеллекта 4. Бонусы характеристик используются во множестве правил – например, они могут определять то, сколько урона наносит персонаж в бою.

Определение характеристик

Все характеристики генерируются вместе. Для каждой игрок делает бросок 2к10, складывает выпавшие результаты и прибавляет 20. Игрок делает девять таких бросков – по одному для каждой характеристики – и записывает результаты на лист персонажа. Специальные листы для игры в **Only War** вы найдете в конце этой книги. Помните, что одна или несколько характеристик потом изменятся из-за происхождения или специальности вашего персонажа, так что пишите пока что карандашом.

Поскольку предполагается, что персонажи **Only War** будут выживать на самых страшных и смертоносных театрах военных действий в галактике, они несколько превосходят обычных гвардейцев. Игрок может перебросить одну из характеристик, на своё усмотрение. Перебросив характеристику, игрок обязан принять новый результат, даже если он будет хуже старого.

Пример:

Катя создает нового персонажа. Определяя его Ближний бой, он бросает 2к10 и получает 19. Прибавив 20, она получает итоговое значение Ближнего боя – 39. Таким же образом он накидывает все остальные характеристики, получая следующие результаты:

Характеристика	*Результат броска*	*Итог*	*Бонус характеристики*
Ближний бой	*19 (+20)*	*39*	*3*
Дальний бой	*13 (+20)*	*33*	*3*
Сила	*16 (+20)*	*36*	*3*
Выносливость	*6 (+20)*	*26*	*2*
Ловкость	*14 (+20)*	*34*	*3*
Интеллект	*12 (+20)*	*32*	*3*
Восприятие	*15 (+20)*	*35*	*3*
Сила воли	*7 (+20)*	*27*	*2*
Товарищество	*13 (+20)*	*33*	*3*

Она решает перебросить Выносливость, надеясь на лучший результат. К сожалению, на 2к10 выпадает всего 3, что хуже того, что было. Не повезло!

Распределение очков

Существует и другой метод определения характеристик – просто позволить игрокам распределить некое количество очков по разным характеристикам так, как они того захотят. При этом каждый персонаж начинает с двадцатью очками в каждой характеристике и может раскидать ещё сто очков. Определяя характеристики таким образом, нельзя вкладывать в одну характеристику больше двадцати очков. Эта методика позволяет получать немного более сильных персонажей, и даёт игрокам больше власти над процессом создания своих героев.

Шаг 2: Выбор Специальности

Специальность – это уникальная роль, которую персонаж будет играть в *отделении*. Хотя для стороннего наблюдателя может показаться, что вся Гвардия состоит из одинаково безликих пехотинцев, в ней существует множество разных специальностей и профессий. Бесчисленные полки Гвардии включают тысячи бойцов, специалистов, советников и помощников, но всё разнообразие архетипов можно разбить на две основные группы – *гвардейцы* и *приписанные специалисты*.

Гвардейцы

«Не важно, служит гвардеец простым поваром или самим военным магистром, его вторая специальность – пехотинец»

- капитан Хорхе Мелиал, 874-й полк хорлских гренадер

Гвардейцы – это основа воинств Империума. От невозмутимых кадийцев и облачённых в крикливые мундиры мордианцев до скрывающих под противогазами свои лица солдат с Крига, эти мужчины и женщины известны большинству граждан Империума как «имперские гвардейцы» – по крайней мере, когда эти граждане вообще вспоминают о своих защитниках. Они составляют большую часть Имперской Гвардии. Они копают траншеи, водят танки, устанавливают связь, вызывают артобстрелы, выигрывают битвы и тысячами погибают во славу Его на Земле.

В глазах Департаменто Мунитorум, гвардеец – это просто гвардеец. Не имеет никакого значения его прошлое, склонности и личность. Гвардеец может быть силачом, способным таскать огромный болтер, божественным пилотом «Часового», сильным лидером, что никогда не дрогнет, столкнувшись с врагами Императора – в бумагах Мунитorума про это не будет ни строчки. Именно поэтому внутри *отделения* нет никаких индивидуальных рангов или званий. Как полк комплектует свои отделения, как распределяет и именует специалистов – и имеет ли он их вообще – зависит полностью от самого полка, что порождает огромные различия между воинскими частями Империума.

Существует немалое разнообразие ролей, которые может исполнять в своем отделении простой гвардеец, хотя у Департаменто Мунитorум нет на этот счёт никаких точных инструкций. В **Only War** существует пять архетипов гвардейцев, что дают умения, подходящие для простых солдат. Бойцов, исполняющих ту или иную роль, в разных полках называют по-разному, но суть остается одной и той же.

Водители: этим, не столь чурающимся технологий, что применяются в Имперской Гвардии, солдатам доверено управление боевой техникой *отделения*.

Военные врачи: уклоняясь от выстрелов и взрывов, эти гвардейцы рискуют собой, чтобы спасать жизни своих товарищей.

Сержанты: каждому *отделению* нужен умелый командир, что поведёт его в бой. Сержанты поддерживают порядок и боевой настрой в своих отделениях даже в самых жарких битвах.

Специалисты по тяжёлому вооружению: эти крупные, сильные и крепкие солдаты идут в бой с тяжёлым оружием, доверенным их *отделению*.

Стрелки: «обычные» гвардейцы с лазганами или другим оружием, несущие смерть врагам Империума.

Приписанные специалисты

Приписанные специалисты – это члены Имперской Гвардии, прошедшие особое обучение или обладающие уникальными талантами. Некоторые – например, комиссары – обладают огромным авторитетом, в то время как другим – скажем, санкционированным псайкерам – достаются лишь страх и ненависть. Но независимо от звания или положения в Гвардии, миссия таких специалистов та же, что и у солдат, бок о бок с которыми они сражаются – служить Богу-Императору, нести Его свет в тёмные уголки галактики и безжалостно карать врагов Его.

В системе **Only War** предусмотрено семь типов приписанных специалистов, которые могут быть частью *отделения*.

- **Комиссары:** великие лидеры, взращиваемые в легендарных Схолах Прогениум, что железной рукой насаждают дисциплину среди рядовых солдат.
- **Огрины:** огромные туповатые недолюди, из которых, однако же, формируют лучшие ударные части во всей Гвардии.
- **Ратлинги:** пухлые недолюди-коротышки, что обычно служат разведчиками и снайперами. А ещё они отличные повара!
- **Санкционированные псайкеры:** эти люди способны обуздывать бурлящие энергии Варпа и подчинять их своей воле – неудивительно, что псайкеров боятся и свои и враги.
- **Священники Министорума:** несущие свет Императора проповедники, что вдохновляют солдат не только горячими речами, но личным примером, сражаясь с врагами и разрубая их на части огромными цепными мечами-эвисцераторами.
- **Техножрецы-машиноведы:** посланцы Адептус Механикус, что заботятся о машинных духах многочисленной имперской боевой техники.
- **Штурмовики:** отборные солдаты, обучаемые бок о бок с комиссарами в Схолах Прогениум. Они – по-настоящему смертоносные воины, вооруженные и снаряжённые по высшему разряду.

Боеприпасы к специальному снаряжению

Оружие, которое указано в графе «специальное снаряжение» выдаётся персонажу с тремя магазинами, если в описании специальности не указано иного.

Водитель

«Пехота выигрывает бои.

Танки выигрывают битвы.

Артиллерия выигрывает войны»

- старинное выражение артиллерийских офицеров Имперской Гвардии

Технология в сорок первом тысячелетии – это область тайных знаний, доступная лишь немногим избранным и никем полностью не постигнутая. Однако же, немало плодов этой древней науки стоит на службе у Молота Императора, позволяя ему сокрушать врагов Империума. Редко встречаются гвардейцы, что в окружении машинных духов чувствуют себя как дома, и командование ценит таких на вес золота. Хотя эти солдаты не посвящены в тайны, которыми владеют машиноведы и другие члены Адептус Механикус, им хватает умений для того, чтобы пробуждать духов машин и вести их в бой. Такие люди незаменимы в Гвардии, неважно, ведут ли они могучие «Леманы Руссы» в самое сердце битвы, передают ли приказы своих командиров по вокс-станциям или читают литании над давшими осечку лазганами в грязных траншеях.

В игровой системе **Only War** игровым персонажам, что работают с боевыми машинами Гвардии, больше всего подойдет специальность «Водитель». Как и в случае с другими гвардейскими специальностями, «водитель» – это не официальное название должности. В Империуме существуют сотни терминов для таких специалистов – например, в лакустанском 103-ем их в шутку зовут «конюхами танков».

Водители – бесценный ресурс. Те, кому посчастливиться выжить в горниле сражений, быстро идут на повышение. Некоторые, наконец, дорастают до звания мастера-артиллериста и обрушивают на головы врагов всю мощь орбитальных обстрелов. Другие принимают командование над самыми разными боевыми машинами – командно-штабными «Химерами», танками «Леман Русс» и даже могучими «Гибельными клинками». Какой бы жребий ему не выпал, не стоит сомневаться, что водитель всегда готов направить гнев Императора на врагов Его.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-3 «Рекомендуемые улучшения водителя»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Ловкости.

Начальные склонности: Дальний бой, Интеллект, Ловкость, Полевые навыки, Техника, Товарищество.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Техника)»* или *«Навигация (Планетарная)»*; *«Пользование техники»*, *«Управление (Наземная техника)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное* или *Стабберы; Низкотехнологичное)»*, *«Ритуал освобождения»*.

Специальное снаряжение: ауспик или сканер, блок мыслеуправления *среднего качества*, комбиинструмент, инфопланшет, лазерный резак.

Количество ран: 6+1к5.

Улучшения товарищей

Водитель может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Стрелок *(Gunner)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: когда водитель сидит за рулём многоместной машины, его *товарищ* может забраться на место стрелка и вести огонь по команде. Если водитель потратил свой ход на управление техникой, он также может предпринять одну дистанционную атаку, используя оружие, за которым сидит его *товарищ* так, как будто он сам сидит за этим оружием.

Туши! *(Put that Out!)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: если техника, которой управляет водитель, загорается, *товарищ* бросается на помощь. Если *товарищ* находиться внутри этой машины, он тратит полное действие на то, чтобы избавить технику от всех эффектов пожара, действующих на неё в настоящий момент.

Таблица 3-3 «Рекомендуемые улучшения водителя»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Дальний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Дальний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Дальний бой (Простое улучшение)
Интеллект (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Интеллект (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Интеллект (Простое улучшение)
Ловкость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ловкость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ловкость (Простое улучшение)
Безопасность	Умение	113	-
Безопасность+10	Умение	113	Безопасность
Навигация (Планетарная) †	Умение	119	-
Навигация (Планетарная)+10	Умение	119	Навигация (Планетарная)
Обыденное знание (Техника) †	Умение	121	-
Обыденное знание (Техника)+10	Умение	121	Обыденное знание (Техника)
Пользование техники+10	Умение	122	Пользование техники
Уклонение	Умение	126	-
Уклонение+10	Умение	126	Уклонение
Управление (Наземная техника)+10	Умение	126	Управление (Наземная техника)
Ас	Талант	135	Ловкость 40, Управление (Любое)
Бронник	Талант	136	Интеллект 35, Пользование техники, Ремесло (Оружейник)
Быстрая перезарядка	Талант	136	-
Выбор цели	Талант	138	Дальний бой 50
Мгновенная реакция	Талант	142	Ловкость 40
Молниеносные рефлексы	Талант	143	-
Оружейник	Талант	145	Интеллект 40, Пользование техники +10
Спринт	Талант	148	-
Трудная мишень	Талант	148	Ловкость 50

† *Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания*

Военный врач

«Я молю об остановке крови и затворении ран»

- из имперского катехизиса исцеления

Впервые призванные в Гвардию новобранцы и представления не имеют о том, что их ждёт. Они могут попасть на любую из миллионов планет и встретиться с любым из миллионов врагов. Уверенным они могут быть только в одном – их ждёт битва, и многие из них – если не все – погибнут, дабы Империум выстоял. Большинство новых рекрутов чувствуют себя куда спокойнее, если рядом есть товарищ, сведущий в искусстве медицины, который может спасти их от неминуемой смерти на поле боя.

Известные в разных полках под разными именами, военные врачи ответственны за всё медицинское снаряжение и препараты, выделяемые отделению Департаменто Мунитorум. Медики обязаны следить за здоровьем и боеспособностью своих товарищей, с умом применяя полученное снаряжение, неважно, перепали ли в этот раз лишь бинты для перевязки лазерных ожогов или полноценные комплекты хирургических инструментов и наборы боевых наркотиков. Немало патрулей и групп, месяцами действовавших в тылу врага, выжили лишь благодаря медицинским познаниям своих членов.

Военные врачи – это специально обученные гвардейцы, ответственные за оказание первой помощи на поле боя. Они не только медики, но и солдаты и одинаково хорошо владеют как скальпелем, так и лазганом. В бою они стоят плечом к плечу со своими товарищами, без передышки латая и зашивая братьев по оружию и принося Милосердие Императора смертельно раненым.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-2 «Рекомендуемые улучшения военного врача»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Интеллекту.

Начальные склонности: Восприятие, Дальний бой, Знания, Интеллект, Полевые навыки, Сила воли.

Начальные умения: *«Медика»*; *«Проницательность»* или *«Ремесло (Химик)»*; *«Ученое знание (Спагирия)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное* или *Стабберы; Низкотехнологичное)»*, *«Ледяное сердце»* или *«Всё видавший»*.

Специальное снаряжение: диагностор, инъектор, медицинская сумка.

Количество ран: 8+1к5

В стандартную медицинскую сумку гвардейца входят:

Марля/бинты (благословлённые)

Кровоостанавливающие зажимы (обеззараженные)

Бальзамирующие примочки

Склянка морфии-Х4

Обеззараживающая жидкость

Обеззараженный хирургический зажим

Баллончик синтекожи

Дозволенное средство от насекомых

Благословлённые примочки, кислоты, щелочи, медицинские укрепляющие средства, таблетки и внутренние очищающие средства (для применения посредством клизмы)

Улучшения товарищей

Военный врач может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Медбрат *(Medicae Auxilia)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: расторопный *товарищ* помогает военврачу в лечении пациентов, поспевая тут и там. При совершении военврачом *длительного ухода* (специальное применение умения *«Медика»*), *товарищ* может помочь другу по правилам *помощи*. При этом считается, что у *товарища* есть умение *«Медика»*. Кроме того, военврач не получает штрафов за избыточное количество пациентов при тестах *длительного ухода*.

Полевое лечение *(Field Treatment)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* служит для своего военврача лишней парой рук, с точностью следуя его инструкциям. Если военврач может переговариваться со своим *товарищем*, то он может и предпринимать тесты *«Медики»* со штрафом -10 на любых персонажей, находящихся рядом с этим *товарищем*.

Таблица 3-2 «*Рекомендуемые улучшения военного врача*»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Восприятие (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Восприятие (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Восприятие (Простое улучшение)
Интеллект (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Интеллект (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Интеллект (Простое улучшение)
Сила воли (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила воли (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила воли (Простое улучшение)
Бдительность	Умение	112	-
Бдительность+10	Умение	112	Бдительность
Медика+10	Умение	117	Медика
Проницательность †	Умение	123	-
Проницательность+10	Умение	123	Проницательность
Ремесло (Химик) †	Умение	124	-
Ремесло (Химик)+10	Умение	124	Ремесло (Химик)
Уклонение	Умение	126	-
Уклонение+10	Умение	126	Уклонение
Ученое знание (Спагирия)+10	Умение	127	Ученое знание (Спагирия)
Боевое чутьё	Талант	136	Восприятие 30
Всё видавший †	Талант	138	Сила воли 40
Дальновидность	Талант	139	Интеллект 30
Крепкий орешек	Талант	140	Сила воли 40
Ледяное сердце †	Талант	141	-
Мастер-хирургеон	Талант	142	Медика+10
Медитация	Талант	142	-
Мнемоник	Талант	142	Интеллект 30
Непоколебимая вера	Талант	144	Сила воли 35
Паранойя	Талант	145	-
Чуткий сон	Талант	149	Восприятие 30

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Сержант

«Хороший солдат подчиняется без раздумий.
Хороший офицер командует без сомнений»

- Тактика Империалис

Как правило, сержанты – это уважаемые унтер-офицеры, непосредственно руководящие рядовыми бойцами. Становой хребет Имперской Гвардии, сержанты командуют отделениями и несут на своих плечах бремя большинства повседневных операций. Они обязаны не только руководить своими подчинёнными, но и обучать их. Командование ждёт, что сержанты примут зелёных новобранцев и в ошеломительно короткие сроки превратят вчерашних гражданских в настоящих солдат. Традиции и опыт Имперской Гвардии зачастую хранятся именно сержантами и их коллегами по унтер-офицерскому званию. У них за плечами годы тяжёлых боев и опыт руководства людьми, заработанный потом и кровью. Многие из них разбираются в тактике и искусстве командования лучше иных старших офицеров, особенно тех, кто никогда не видел настоящего боя. Мудрый офицер готов положиться на сержантов, особенно будучи назначенным в незнакомое ему подразделение, ведь они, как правило, уже пользуются уважением и доверием простых солдат. В иных полках поддержка командира сержантами может немало помочь офицеру, а отсутствие таковой – сгубить.

Будучи командирами и наставниками, сержанты Имперской Гвардии должны вести людей за собой к славе и подвигам, служа вдохновляющим примером и для юных новобранцев, и для офицеров. Хороший сержант не упустит вожжи даже в самом отчаянном положении и использует свои командирские навыки, авторитет и заслуженное доверие для того, чтобы заставить солдат забыть о страхе и выполнять приказы.

Конечно, это не значит, что все до единого гвардейские сержанты – великолепные командиры, пекущиеся о своих подчиненных подобно отцам родным. В столь огромной организации как Имперская Гвардия не может не встречаться и совершенно противоположного. Самодуры, взяточники и неумехи позорят ряды унтер-офицеров. Многим власть ударяет в голову, и они принимаются беспощадно тиранить своих подопечных. Другим оказываются не по плечу новые обязанности, а страх и неумение делают таких сержантов раздражительными и опасными. Немало некомпетентных и жестоких сержантов пало на поле боя от рук своих же подчинённых, став жертвами «несчастных случаев» или «ненамеренного» огня по своим. Но чаще сержанты – ангелы-хранители своих отделений. Их знания и опыт бесценны, и без сержантов Имперской Гвардии пришлось бы туго.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. **В таблице 3-4 «Рекомендуемые улучшения сержанта»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Товариществу.

Начальные склонности: Ближний бой, Восприятие, Выносливость, Защита, Лидерство, Сила, Товарищество.

Начальные умения: *«Командование»*; *«Навигация (Планетарная)»* или *«Ученое знание (Тактика Империалис)»*.

Начальные таланты: *«Аура власти»* или *«Железная дисциплина»*; *«Владение оружием (Лазерное* или *Стабберы; Низкотехнологичное, Цепное)»*.

Специальное снаряжение: лазерный пистолет *среднего качества*, цепной меч *среднего качества.*

Количество ран: 10+1к5.

Улучшения товарищей

Каждую секунду сержант отдаёт руководству всеми находящимися под его командованием. Сержант может приобрести возможность отдавать *общие приказы*, действующие на всех *товарищей*, которые могут слышать сержанта. Однако он может отдать лишь один *общий приказ* за ход.

Связист *(Vox-Tech)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: сержанта сопровождает связист, передающий его приказы подчиненным даже сквозь грохот битвы. Пока *товарищ* находиться в *контакте* с сержантом, все приказы последнего воздействуют на всех *товарищей*, находящихся в радиусе действия вокса.

Прикрыть огнём! *(Covering Fire!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 200 ОО

Эффект: все слышащие сержанта *товарищи* обрушивают на противника поток огня, вынуждая его прижаться к земле и уберегая своих сослуживцев от вражеской стрельбы. В следующем раунде все игровые персонажи и их *товарищи*, находящиеся в *контакте* с ними, получают +10 к тестам *«Уклонения»*.

Взять их! *(Get Them!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 200 ОО

Эффект: отдавая этот приказ, сержант проходит **средний (+0) тест *«Командования»***. В случае успеха, все слышащие его *товарищи* яростно бросаются в бой, вдохновленные пылом своего командира. В следующем раунде, выполняя *приказ «Огонь!»* или *«В бой!», товарищи* предоставляют игровым персонажам дополнительные +4 единицы урона к стрелковой атаке или атаке в ближнем бою.

Встать, трусы! *(Snap Out of It!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 200 ОО

Эффект: отдавая этот приказ, сержант должен пройти **средний (+0) тест *«Командования»*** или ***«Запугивания»***. В случае успеха, все слышащие его *товарищи* сбрасывают эффекты *страха* или *подавления огнём* и могут действовать нормально в свой ход.

Таблица 3-4 «Рекомендуемые улучшения сержанта»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Ближний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ближний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ближний бой (Простое улучшение)
Товарищество (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Товарищество (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Товарищество (Простое улучшение)
Командование+10	Умение	116	-
Навигация (Планетарная) †	Умение	119	-
Навигация (Планетарная)+10	Умение	119	Навигация (Планетарная)
Парирование	Умение	121	-
Парирование+10	Умение	121	Парирование
Ученое знание (Тактика Империалис) †	Умение	127	-
Ученое знание (Тактика Империалис)+10	Умение	127	Ученое знание (Тактика Империалис)
Амбидекстрия	Талант	135	Ловкость 30
Аура власти †	Талант	135	Товарищество 30
Боевое построение	Талант	136	Интеллект 40
Железная дисциплина †	Талант	139	Товарищество 30
К демону в пасть	Талант	140	Товарищество 50, Железная дисциплина
Офицерское оружие	Талант	145	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Парное оружие
Парное оружие	Талант	145	-

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Специалист по тяжёлому вооружению

«Специалист по тяжёлому оружию может прикрывать своих товарищей, подавлять врага огнём, весь день бить одиночными и не остаться без боеприпасов. А настоящий мастер способен с тысячи ярдов выпалить из миномёта и попасть отступнику в пуговицу»

- рядовой Блейз, бронебойщик из касарского 18-го полка тяжёлой пехоты

Специалисты по тяжёлому вооружению – это гвардейцы, что во время начального обучения проявили склонность к применению тяжёлого оружия и хорошо им овладели. Предназначенное для поддержки огнём или уничтожения бронированных целей, тяжёлое оружие требует от своего хозяина не только твёрдой руки да храброго сердца – не меньше нужна холодная голова и определённые технические познания. Многие специалисты по тяжёлому вооружению – отважные, решительные, надёжные и не теряющиеся под огнём солдаты – что очень ценно для тех, кто постоянно будет становиться целью для снайперов и орудийных расчётов врага. Часто эти бойцы объединяются в команды от двух до шести человек – в зависимости от того, сколько солдат потребуется для обслуживания оружия. Нередко из-за своего громоздкого снаряжения эти расчёты не могут похвастаться такой же прытью как простые пехотинцы.

В целом, можно выделить три типа отделений тяжёлого вооружения: противотанковые, ведущие навесной огонь и ведущие огонь прямой наводкой. Последние обычно вооружены тяжёлыми болтерами, автопушками и тяжёлыми огнемётами, а их задача – сдерживать врага, вести огонь на подавление, оборонять важные точки или выслеживать и уничтожать лёгкую технику противника. Бронебойщики, использующие лазерные пушки, ракетные установки и мультимельты превращают уничтожение танков в настоящее искусство. Их лёгкие и относительно мобильные расчёты обучены не только быстро вступать в бой и отходить, сделав своё дело, но и незаметно стремительно передвигаться, не отставая от вражеской техники и механизированной пехоты. Наконец, отделения навесного огня используют оружие, стреляющее не прямой наводкой – миномёты, гранатомёты и многие другие виды вооружений, встречающиеся в арсеналах Имперской Гвардии. Действуя как лёгкая артиллерия (особенно это касается миномётчиков), эти расчёты зачастую располагаются далеко позади линии фронта и ведут огонь, опираясь на добытые своими товарищами разведданные. Они вносят смятение в ряды врагов, заставляя противника вжиматься в землю, что делает его лёгкой добычей для наступающих гвардейцев.

Специальное обучение и владение мощным оружием делает таких бойцов ценными членами почти любого отряда. Они дают отделению невероятную тактическую гибкость и, в зависимости от своего снаряжения, могут решить почти любую задачу на поле боя.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-1 «Рекомендуемые улучшения специалиста по тяжёлому вооружению»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Выносливости.

Начальные склонности: Восприятие, Выносливость, Дальний бой, Защита, Нападение, Товарищество.

Начальные умения: *«Атлетика»* или *«Выживание»*; *«Запугивание»*, *«Обыденное знание (Война, Имперская Гвардия)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное или Стабберы; Низкотехнологичное, Тяжёлое; выберите ещё одно любое, кроме Экзотического)»*, *«Железная челюсть»*.

Специальное снаряжение: ракетная установка *среднего качества* с пятью фраг-ракетами или тяжёлый стаббер *среднего качества* или *излюбленное* полковое оружие *среднего качества* (должно относиться к классу *тяжёлого*).

Количество ран: 10+1к5.

Улучшения товарищей

Специалист по тяжёлому вооружению может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Заряжающий *(Loader)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: до тех пор, пока *товарищ* находиться в *контакте* со специалистом по тяжёлому вооружению, тот может тратить действия *товарища* для перезарядки используемого в данный миг оружия. Эти действия могут быть использованы одновременно с действиями самого персонажа. Например, если для перезарядки оружия требуется одно полное действие, то специалист может потратить частичное действие, его *товарищ* – тоже частичное, и в результате оружие будет перезаряжено, и у обоих останется ещё по одному частичному действию.

Помоги прицелиться! *(Stabilise)*

Тип: приказ (полное действие)

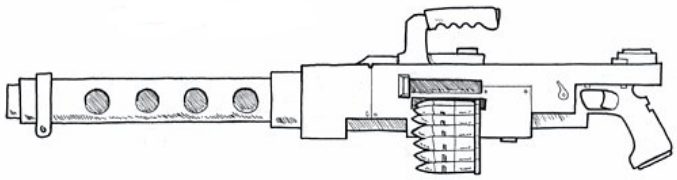
Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* помогает персонажу удерживать оружие при стрельбе, облегчая прицеливание. При стрельбе *короткой* или *длинной очередью* специалист по тяжёлому вооружению получает +10 к Дальнему бою, вместо обычного модификатора *короткой* или *длинной очереди*. Этот приказ может быть отдан *товарищу*, только если он находится в *контакте* с персонажем.

Таблица 3-1 Рекомендуемые улучшения «специалиста по тяжёлому вооружению»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Восприятие (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Восприятие (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Восприятие (Простое улучшение)
Выносливость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Выносливость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Выносливость (Простое улучшение)
Дальний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Дальний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Дальний бой (Простое улучшение)
Атлетика †	Умение	112	-
Атлетика+10	Умение	112	Атлетика
Бдительность	Умение	112	-
Бдительность+10	Умение	112	Бдительность
Выживание †	Умение	114	-
Выживание+10	Умение	114	Выживание
Запугивание+10	Умение	116	Запугивание
Уклонение	Умение	126	-
Уклонение+10	Умение	126	Уклонение
Боевое чутьё	Талант	136	Восприятие 30
Бугрящиеся бицепсы	Талант	136	Сила 45
Выбор цели	Талант	138	Дальний бой 50
Глаз мстителя	Талант	138	Дальний бой 50
Калечащий выстрел	Талант	140	Дальний бой 50
Каменная кожа	Талант	140	Выносливость 40
Крепкое телосложение	Талант	140	-
Свинцовый дождь	Талант	147	Дальний бой 45, Владение оружием (Одно стрелковое)
Сокрушительный выстрел	Талант	147	Дальний бой 40
Это просто царапина	Талант	150	Выносливость 40

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания



Стрелок

«Не нападай до тех пор, пока не будешь готов полностью разгромить врага, а когда нужный миг настанет – бей без жалости, уничтожай любое сопротивление и не оставляй никого в живых»

- «Тактика Империалис»

В Имперской Гвардии ценится каждый специалист – неважно, отдаёт он приказы, перевязывает раненых, водит танк или с умом применяет тяжёлое оружие – труд каждого из них жизненно важен. Однако же все они служат лишь поддержкой для истинной силы Имперской Гвардии – бесчисленных рядов вооружённых лазганами стрелков. Простые солдаты не несут на своих плечах бремени командования, им не приходиться иметь дела со сложными технологиями. Долг этих мужчин и женщин – быть лучшими бойцами и сражаться в праведных войнах во имя Бога-Императора. Узкая специализация позволяет им быстро достигнуть высот в обращении с оружием и нести смерть врагам Империума.

В игровой системе **Only War** персонажам, сосредотачивающихся на оттачивании боевых навыков, больше всего подойдет специальность «Стрелок». Стрелок – это отнюдь не всегда просто солдат с лазганом. Катачанский воин джунглей, крадущийся к своей жертве с ножом или дробовиком, востроянский первенец, жгущий вражеские танки мельтой, отважный кадиец, идущий в бой с плазмомётом – тоже стрелки. Чем бы они ни были вооружены, стрелки – это хребет воинства Императора и сила, с которой нельзя не считаться.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-5 «Рекомендуемые улучшения стрелка»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Ближнему или Дальнему бою.

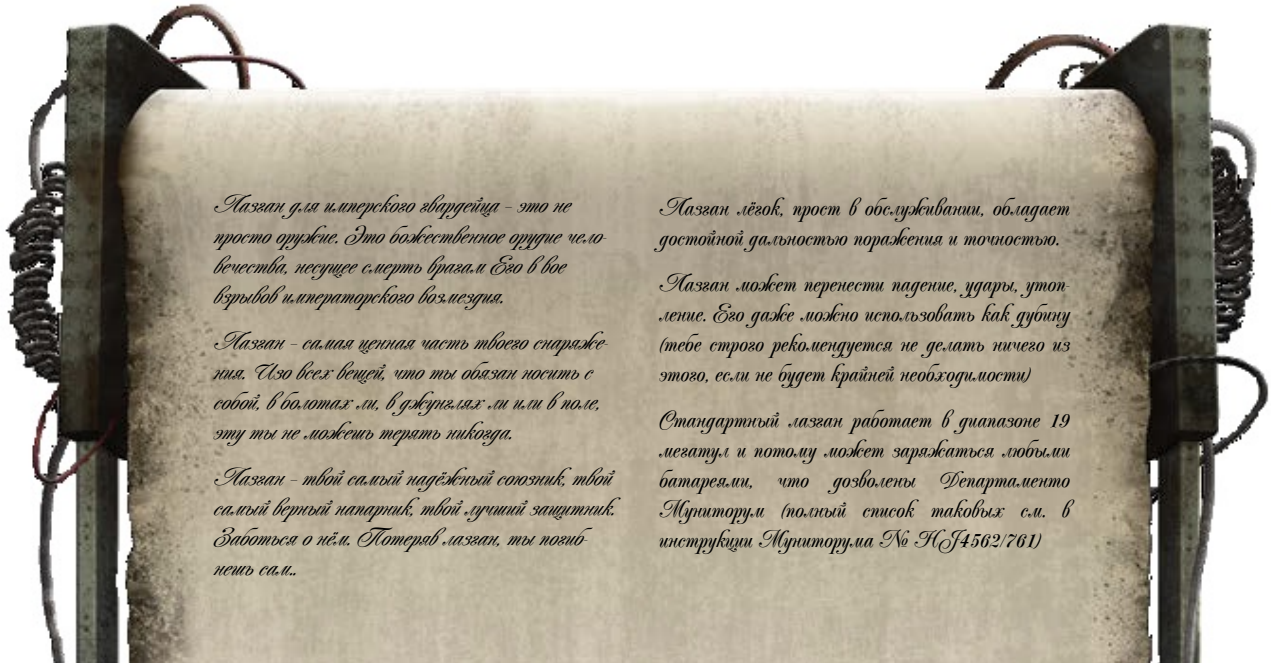
Начальные склонности: Ближний бой, Дальний бой, Искусность, Ловкость, Полевые навыки, Товарищество.

Начальные умения: *«Атлетика»* или *«Выживание»*, *«Навигация (Планетарная)»*, *«Обыденное знание (Война, Имперская Гвардия)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием* (выберите любые три, кроме тяжёлого и экзотического)*»*; *«Шквал лазогня»* или *«Быстрая перезарядка»*.

Специальное снаряжение: четыре фраг-гранаты или четыре крак-гранаты, лазган *хорошего качества* или огнемёт *среднего качества* или дробовик *среднего качества* или *излюбленное* полковое оружие *среднего качества* (должно относиться к классу лёгкого).

Количество ран: 8+1к5.



Лазган для имперского гвардейца - это не просто оружие. Это божественное орудие человечества, несущее смерть врагам Его в вое взрывов императорского возмездия.

Лазган - самая ценная часть твоего снаряжения. Изо всех вещей, что ты обязан носить с собой, в болотах ли, в джунглях ли или в поле, эту ты не можешь терять никогда.

Лазган - твой самый надёжный союзник, твой самый верный напарник, твой лучший защитник. Заботься о нём. Потеряв лазган, ты погибнешь сам..

Лазган лёгок, прост в обслуживании, обладает достойной дальностью поражения и точностью.

Лазган может перенести падение, удары, утопление. Его даже можно использовать как дубину (тебе строго рекомендуется не делать ничего из этого, если не будет крайней необходимости)

Стандартный лазган работает в диапазоне 19 мегатул и потому может заряжаться любыми батареями, что дозволены Департаменто Муниторум (полный список таковых см. в инструкции Муниторума № HJ4562/761)

Улучшения товарищей

Стрелок может приобрести эти улучшения для своего *товарища.*

Оруженосец *(Armsman)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: в бою часто приходиться откладывать одно оружие и браться за другое. *Товарищ* всегда держит под рукой всё необходимое и готов подать напарнику нужный ствол в нужный миг. До тех пор, пока стрелок находится в *контакте* со своим *товарищем*, он может переключиться на любое своё оружие в качестве свободного действия.

Скоординированный огонь *(Hail of Fire)*

Тип: приказ (частичное действие)

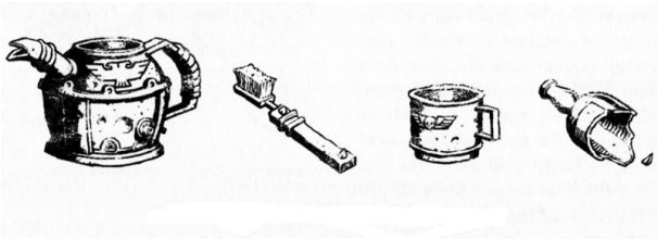
Стоимость: 300 ОО

Эффект: одним взглядом стрелок призывает своего *товарища* вместе обрушить на врага скоординированный поток огня. Если стрелок находиться в *контакте* со своим *товарищем*, все цели, которые атакует стрелок в этом ходу, обязаны пройти **средний (+0) тест *подавления огнём*** или будут *подавлены огнём.*

Таблица 3-5 «Рекомендуемые улучшения стрелка»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Ближний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ближний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ближний бой (Простое улучшение)
Дальний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Дальний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Дальний бой (Простое улучшение)
Ловкость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ловкость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ловкость (Простое улучшение)
Атлетика †	Умение	112	-
Атлетика+10	Умение	112	Атлетика
Выживание †	Умение	114	-
Выживание+10	Умение	114	Выживание
Навигация (Планетарная)+10	Умение	119	Навигация (Планетарная)
Обыденное знание (Война)+10	Умение	121	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	Умение	121	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Уклонение	Умение	126	-
Уклонение+10	Умение	126	Уклонение
Быстрая перезарядка †	Талант	136	-
Быстрое выхватывание	Талант	136	-
Верный удар	Талант	137	Ближний бой 30
Выбор цели	Талант	138	Дальний бой 50
Калечащий выстрел	Талант	140	Ближний бой 50
Орлиный глаз	Талант	144	Дальний бой 30
Снайпер	Талант	147	Дальний бой 40
Стрельба от бедра	Талант	148	Дальний бой 40, Ловкость 40
Точный удар	Талант	148	Ближний бой 40, Верный удар
Универсальный солдат	Талант	149	Ближний и Дальний бой 40, Владение оружием (два любых)
Шквал лазогня †	Талант	150	Дальний бой 40, Владение оружием (Лазерное)

† *Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания*



Всё, что угодно, может стать оружием в твоих руках

Комиссар

«Лидер – это тот, кто заставляет других людей делать то, чего они не хотят, и получает от этого удовольствие»

- комиссар Иоганн Холцель, фалькский 81-й пехотный

Взращённые в Схолах Прогениум, комиссары, в большинстве своём – это сироты, оставшиеся у уважаемых офицеров Имперской Гвардии. С младых ногтей будущие комиссары проходят суровое обучение и подвергаются психической обработке, не говоря уже о солидном схоластическом и духовном образовании и тренировках, сходных с теми, которые проходят штурмовики. За кандидатами в комиссары постоянно наблюдают, их оценивают, испытывают их физическую и духовную стойкость, дабы отсеять тех, кто не готов к столь важному посту. Закончив свои занятия, многие комиссары проходят службу в отборных ротах штурмовиков, вместе с которыми они учились с Схоле. Это позволяет получить ценный боевой опыт и на практике познакомиться с искусством тактики и командования, прежде чем стать настоящими комиссарами.

Политические и боевые офицеры в одном лице, комиссары призваны следить за тем, чтобы каждый гвардеец верно исполнял свой долг перед Императором и Империумом. Комиссары всегда начеку. Выделяясь островерхими фуражками и роскошными шинелями, они ступают средь рядов солдат и офицеров, неустанно выискивая признаки слабости или порчи. Используя многочисленных осведомителей и искусную пропаганду, они завладевают умами и сердцами гвардейцев, превращая их в образцовых солдат, лишённых сомнений и жалости к врагам. Уникальное положение комиссаров позволяет им обращаться к любому члену Имперской Гвардии, получать доступ куда угодно и обрушивать жестокую кару на провинившихся в полной уверенности, что это пойдет на благо Империума.

Благодаря, как своей подготовке, так и природной склонности, большинство комиссаров предпочитает выполнять свою работу как можно ближе к передовой. Большинство сражается с врагами Бога-Императора бок о бок с подчинёнными, следя за их чистотой и преданностью, и, когда это требуется, карая трусов и отступников. Их постоянное присутствие и непреходящая угроза наказания, конечно, пугают, но чаще комиссаров считают благословлением для солдат, даром Бога-Императора и предвестием скорой победы.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-6 «Рекомендуемые улучшения комиссара»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

«...Может оказаться, что твоим отделением будет командовать комиссар. Если так – ты счастливчик! Ни один враг не выдержит комиссарского взгляда! В нём он узрит свет Бессмертного Императора и праведность человечества, что сожжёт его душу дотла»

- «Памятка имперского гвардейца»

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Товариществу.

Начальные склонности: Ближний бой, Восприятие, Искусность, Лидерство, Ловкость, Сила воли, Товарищество.

Начальные умения: *«Командование»* или *«Запугивание»*; *«Обыденное знание (Имперская Гвардия)»*, *«Учёное знание (Тактика Империалис)»*.

Начальные таланты: *«Аура власти»*, *«Владение оружием (Болтерное; Лазерное или Стабберы; Цепное)»*; *«Ледяное сердце»* или *«Непоколебимая вера»*.

Специальное снаряжение: цепной меч *хорошего качества*, болт-пистолет *хорошего качества*, комиссарская униформа.

Количество ран: 10+1к5.

Улучшения комиссара

В отличие от остальных гвардейцев, у комиссара нет *товарища*. Чтобы внушать должный страх и почтение, он должен действовать в одиночку, опираясь на всё, чему научился в Схоле Прогениум. Нижеприведённые улучшения предназначены для самого комиссара и улучшают его способность вести людей за собой и нести волю Императора среди звёзд.

Устрашающее присутствие *(Galvanising Presence)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: члены *отделения* чувствуют, что недреманное око комиссара постоянно следит за ними, вынуждая ходить по струнке в страхе перед суровым наказанием. Используя *«Устрашение»* (особое применение умения *«Командование»*), комиссар распространяет его эффект на всех членов *отделения*, включая персонажей игроков. Кроме того, при этом комиссар считается имеющим особенность *«Страх (2)»*.

Полевая казнь *(Summary Execution)*

Тип: частичное действие

Стоимость: 300 ОО

Эффект: увидев слабость и нерешительность в рядах солдат, комиссар пускает в дело болт-пистолет, чтобы укрепить их желание сражаться. Если *количество ран* у игрового персонажа, видимого комиссару, падает ниже 0, комиссар может казнить *товарища* этого персонажа. Для этого комиссар предпринимает **средний (+0) тест Дальнего боя**. В случае успеха он расстреливает *товарища*, что заставляет персонажа сражаться дальше. Персонаж собирается с духом и игнорирует все эффекты критического урона до конца боя, а также восстанавливает 1к5 ран.

Таблица 3-6 «Рекомендуемые улучшения комиссара»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Ближний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ближний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ближний бой (Простое улучшение)
Ловкость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ловкость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ловкость (Простое улучшение)
Сила воли (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила воли (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила воли (Простое улучшение)
Запугивание †	Умение	116	-
Запугивание+10	Умение	116	Запугивание
Командование †	Умение	116	-
Командование+10	Умение	116	Командование
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	Умение	121	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Парирование	Умение	121	-
Парирование+10	Умение	121	Парирование
Учёное знание (Тактика Империалис)+10	Умение	127	Учёное знание (Тактика Империалис)
Амбидекстрия	Талант	135	Ловкость 30
Вихрь смерти	Талант	137	Ближний бой 40
Железная дисциплина	Талант	139	Товарищество 30
К демону в пасть	Талант	140	Товарищество 50, Железная дисциплина
Ледяное сердце †	Талант	141	-
Молниеносная атака	Талант	143	Стремительная атака
На крыльях гнева	Талант	143	Аура власти
Непоколебимая вера †	Талант	144	Сила воли 35
Офицерское оружие	Талант	145	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Парное оружие
Парное оружие	Талант	145	-
Стремительная атака	Талант	148	Ближний бой 30

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Огрин

«Грубая сила не работа'т? Так приложи ещё!»

- «башковитый» Карг

Огрины – это огромные, могучие недолюди, которых Гвардия использует в роли ударных войск. Эти простодушные горы мускулов, на голову выше обычного человека, – потомки людей, в незапамятные времена живших на холодных мирах с высокой силой тяги. Крепкое телосложение позволяет огринам поднимать и таскать тяжести, плевать на летящие в них пули, а огромная физическая сила этих недолюдей делает их бесценными в боях на передовой.

После того как Империум обнаружил огринов, Департаменто Мунитурум быстро нашёл применение, достойное этих крупных и довольно бестолковых существ. Ныне, вооружённые специально созданным для них крепким оружием, вроде дробовиков «Потрошитель» и цепных пил, они отправляются громить врагов и устраивать опустошительные атаки, причиняя столько урона и разрушений, сколько возможно, так быстро, как только возможно. Несмотря на то, что сейчас огрины не так многочисленны, как были когда-то, многие полки используют их, сводя в отделения или смешивая с обычными гвардейцами, что смогут приглядеть за ними и проследить, чтобы те не повредили сами себе или своим товарищам.

Огрины невероятно преданы своим друзьям и готовы любой ценой выполнять приказы тех, кому доверяют – что очень ценно в Гвардии. Они поклоняются Богу-Императору с детским обожанием и счастливо бросаются в бой, чтобы защитить Империум.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-8 «Рекомендуемые улучшения огрина»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +10 к Силе, +10 к Выносливости, -15 к Интеллекту, -10 к Ловкости.

Начальные склонности: Ближний бой, Выносливость, Дальний бой, Защита, Нападение, Сила.

Начальные умения: *«Запугивание»* или *«Выживание»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Стабберы, Тяжёлое)»*; *«Крепкий орешек»* или *«Железная челюсть»*.

Начальные особенности: *«Автостабилизация»*, *«Коренастый»*, *«Неуклюжий»*, *«Но там темно!»*, *«Размер (5) (Крупный)»*, *«Сверхъестественная Выносливость (+2)»*, *«Сверхъестественная Сила (+2)»*.

Специальное снаряжение: дробовик «Потрошитель» *среднего качества*, 1к5 фраг-гранат.

Количество ран: 25+1к5.

Огрины несопоставимы с людьми по уровню интеллекта и дальновидности (к примеру, в их снаряжение не входит экземпляр этой книги, ведь они не поймут в ней ни единого слова), зато они могут смять в лепёшку врага, достаточно глупого, чтобы стоять у них на пути.

Хотя огрины не славятся любовью к чистоте, они не переносят никаких болезней или инфекций. Исходящая от них вонь имеет полностью природное происхождение и не должна быть причиной для беспокойства.

Но там темно! *(But It Dark In Dere!)*

Несмотря на свою неустрашимую и пугающую природу, огрины сильно страдают от клаустрофобии. Они не полезут добровольно в пещеру, подвал, руины, не зайдут в боевую машину, вроде «Химеры» или даже в здание, размерами меньше обычного. Офицеры и комиссары могут приказать им сделать это, но их тест *«Командования»* получит штраф -10, а огрин будет получать штраф -10 на все тесты, пока находится в таком месте.

Неуклюжий *(Clumsy)*

Руки огринов не сильно больше, чем у обычных людей, но намного сильнее, и большинству огринов очень непросто выполнять ими какую-нибудь тонкую или даже простую работу. Огрины не могут использовать большую часть оружия, предназначенного для людей, ничего в нём не сломав. Персонажи с этой особенностью не могут использовать оружие, которое не имеет свойства *«Огриноустойчивое»*.

Улучшения товарища

Огрин может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Малыш *(Little'Un)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: гвардейцы, что готовы разделять общество огрина, обычно немало похожи на них. Однако же, даже самый здоровенный гвардеец в глазах огрина остается совсем маленьким и потому получает от него ласковое прозвище «малыш». *Товарищ* огрина получает ещё одно возможное состояние – он может быть *здоров*, *легко ранен*, *тяжело ранен* или *мёртв*.

Пылкая преданность *(Fierce Loyalty)*

Тип: Пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: огрины очень привязываются к окружающим людям и очень дружны со своими спутниками. Если *товарищ* огрина *вовлечён в ближний бой* с врагом, и при этом находится не в *контакте* с огрином или не в пределах десяти метров от другого игрового персонажа, огрин впадает в *неистовство* (см. описание таланта *«Неистовство»* на стр. 143) и получает дополнительные +10 к Силе и Выносливости до тех пор, пока его *товарищ* не окажется в безопасности или не умрёт. Если же *товарищ* погибнет, огрин будет безутешен.

Таблица 3-8 «Рекомендуемые улучшения огрина»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Выносливость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Выносливость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Выносливость (Простое улучшение)
Сила (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила (Простое улучшение)
Атлетика	Умение	112	-
Атлетика+10	Умение	112	Атлетика
Выживание †	Умение	114	-
Выживание+10	Умение	114	Выживание
Запугивание †	Умение	116	-
Запугивание+10	Умение	116	Запугивание
Громовой удар	Талант	138	Сокрушительный удар
Железная челюсть †	Талант	139	Выносливость 40
Каменная кожа	Талант	140	Выносливость 40
Крепкий орешек †	Талант	140	Сила воли 40
Неистовство	Талант	143	-
Сокрушительный удар	Талант	147	Ближний бой 40
Ураганный натиск	Талант	149	Сила 50
Это просто царапина	Талант	150	Выносливость 40
Яростный натиск	Талант	150	-

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Ратлинг

«Этот мелкий говнюк таскает мою жрачку и отлынивает от службы, но как он стреляет!»

- капитан Найя, 98-й эолитский полк Высокой гвардии

В отличие от своих дальних родственников огринов, ратлинги – это недолюди, чья эволюция пошла по другому пути. Они тоже бывшие люди, происходящие с древних колоний, когда-то утративших связь с остальным человечеством, но в отличие от туповатых здоровяков-огринов, ратлинги – пухлые и хитроумные коротышки.

Несмотря на свою очевидную непригодность к военной службе, ратлинги, тем не менее, призываются в Имперскую Армию. Хотя эти недолюди не могут исполнять многие солдатские обязанности, их ценность неоспорима. Малорослым ратлингам намного проще проникнуть на вражескую территорию, чем обычным людям, а в сочетании с острым зрением, это делает солдат-коротышек превосходными снайперами. Кроме того, ратлинги известны как отличные повара и зачастую кашеварят на все отделение. Правда, любовь хорошо поесть иногда оборачивается неприятностями, ведь многие ратлинги известны склонностями «добывать» припасы неофициальным путем – практика, не слишком одобряемая большинством офицеров Гвардии.

Ратлинги зачастую действуют независимо и работают малыми отрядами или в парах, где напарник исполняет роль корректировщика и второго стрелка. Ратлингов забрасывают в тыл вражеских сил, почти не снабжая. Те мгновенно уходят на дно, таятся и скрываются, добывая еду, откуда придётся, и терпеливо ожидая добычу, как пауки в своей паутине. Они с радостью сеют страх и панику в рядах врагов, безнаказанно убивая офицеров и командиров с огромного расстояния. Возможно, что такая метkость – единственное, благодаря чему ратлинги остались в живых, и, несмотря на то, что за тысячелетия в сторону ратлингов были отпущены миллионы шуточек, немало гвардейцев обязаны своими жизнями острым глазам и твёрдым рукам этих снайперов-недолюдей.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +10 к Восприятию, +10 к Товариществу, -10 к Выносливости.

Начальные склонности: Восприятие, Дальний бой, Искусность, Ловкость, Общение, Полевые навыки, Товарищество.

Начальные умения: *«Бдительность»* или *«Скрытность»*; *«Обман»*, *«Ремесло (Повар)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное, Стабберы)»*, *«Орлиный глаз»*; *«Обострённые чувства (Зрение или Обоняние или Вкус)»* или *«Чуткий сон»*.

Начальные особенности: *«Размер (Небольшой)»*.

Специальное снаряжение: длиннолаз *хорошего качества* или снайперская винтовка *хорошего качества* с оптическим прицелом, хамелеолиновый плащ.

Количество ран: 5+1к5.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-9 «Рекомендуемые улучшения ратлинга»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Улучшения товарища

Ратлинг может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Наводчик *(Spotter)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: *товарищ* ратлинга использует магнокль или другие приспособления для того, чтобы сделать каждый выстрел своего напарника идеальным. Ратлинг может получать преимущества от *прицеливания*, совершенного его *товарищем*, если находится в *контакте* с *товарищем* и использует оружие, имеющее свойство *«Точное»*.

Отвлекающий выстрел *(Set-Up Shot)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* ратлинга стреляет, отвлекая цель от настоящей опасности. От следующей стрелковой атаки ратлинга нельзя *уклониться*. Чтобы принять этот приказ, *товарищ* должен находиться в *контакте* с ратлингом.

Таблица 3-9 «Рекомендуемые улучшения ратлинга»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Восприятие (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Восприятие (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Восприятие (Простое улучшение)
Дальний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Дальний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Дальний бой (Простое улучшение)
Ловкость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ловкость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ловкость (Простое улучшение)
Товарищество (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Товарищество (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Товарищество (Простое улучшение)
Акробатика	Умение	111	-
Акробатика+10	Умение	111	Акробатика
Бдительность †	Умение	112	-
Бдительность+10	Умение	112	Бдительность
Ловкость рук	Умение	116	-
Ловкость рук+10	Умение	116	Ловкость рук
Обман+10	Умение	120	Обман
Ремесло (Повар)+10	Умение	124	Ремесло (Повар)
Скрытность †	Умение	125	-
Скрытность+10	Умение	125	Скрытность
Быстрая перезарядка	Талант	136	-
Выбор цели	Талант	138	Дальний бой 50
Глаз мстителя	Талант	138	Дальний бой 50
Калечащий выстрел	Талант	140	Дальний бой 50
Меткий стрелок	Талант	142	Дальний бой 35
Молниеносные рефлексы	Талант	143	Восприятие 30
Обостренные чувства (Зрение) †	Талант	144	-
Обостренные чувства (Обоняние) †	Талант	144	-
Обостренные чувства (Слух) †	Талант	144	-
Паранойя	Талант	145	-
Снайпер	Талант	147	Дальний бой 40
Сокрушительный выстрел	Талант	147	Дальний бой 40
Чуткий сон	Талант	149	-

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Санкционированный психокер

«Они нам нужны, но доверять им? Одно их присутствие – опасность для наших душ, и плевать, насколько они полезны – я боюсь, что, даже разговаривая с ними, мы обрекаем себя на проклятие»

- неизвестный офицер Имперской Гвардии

Наводящие ужас, как на друзей, так и на врагов, психокеры играют заметную роль в Имперской Гвардии. Эти люди, ещё в детстве оторванные от родного дома и увезённые на загадочных Чёрных кораблях, попадают в руки Схоластики Психокана. Там их испытывают и обучают. Некоторые проходят ритуал Связывания душ и становятся астропатами, другие же готовятся служить Империуму в рядах Гвардии. Те, что окажутся достаточно сильны, чтобы перенести все испытания, станут ещё сильнее, научатся контролировать свои непредсказуемые способности и сопротивляться соблазнительному зову Губительных сил, который всегда звучит в податливых умах людей-психокеров.

Санкционированные психокеры – это и тренированные воины, и советники. Используя свой дар, они сражаются с врагами Человечества по всей галактике под знамёнами Имперской Гвардии. Они предсказывают перемещения войск противника и сокрушают врагов силой своего разума. Также психокеры помогают офицерам составлять планы битв и выигрывать войны, читая расклады Императорского Таро и прозревая будущее. К сожалению, санкционаты не обладают столь всеобъемлющей подготовкой, какую проходят могучие библиарии Адептус Астартес. Постоянное участие в боях подводит их к опасной черте, а напряжение, что вызывает жизнь в Имперской Гвардии, делает психокеров более уязвимыми к демонической одержимости, чем кого-либо другого. Комиссары обучены распознавать признаки такой одержимости и всегда готовы обрушить правосудие Бога-Императора на несчастную душу, потерявшую власть над собой и поглощённую Варпом.

Санкционированные психокеры Гвардии всегда одиноки. Они никогда не по-настоящему не станут частью полка, будучи лишь приписанными членами Схоластики Психокана, зачастую родившимися на другом краю галактики. Психокеров бояться и солдаты, и офицеры. Их всегда считают не заслуживающими доверия, опасными и стоящими в шаге от вечного проклятия.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-10 «Рекомендуемые улучшения санкционированного психокера»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Силе воли.

Начальные склонности: Восприятие, Знания, Интеллект, Психокерство, Сила воли, Сила.

Начальные умения: *«Запретное знание (Психокеры)»*, *«Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)»*, *«Психическое чутьё»*, *«Ученое знание (Криптология)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное или Стабберы; Низкотехнологичное»)*, *«Обострённые чувства (Слух)»*, психосилы на сумму до 400 ОО.

Начальные особенности: *«Психокер»*.

Специальное снаряжение: инфопланшет, психофокус, посох *высшего качества*.

Количество ран: 8+1к5.

Не пытайся заговорить с психокером, если увидишь его. По меньшей мере, трое вооруженных солдат постоянно следят за ним – для его и твоей безопасности. Ты должен преодолеть своё естественное отвращение к этим ненормальным людям и помнить, что происки врага должно встречать всем оружием, что у нас есть.

Однако же, приглядывать за такими людьми – в интересах всех и каждого! Если психокер начинает вести себя странно (то есть, выходит за рамки обычных для себя странных привычек) или появляется без вооруженного сопровождения, твой долг – застрелить его, ибо, скорее всего, он уже поддался тёмным силам.

Специальная способность: «Санкционированный псайкер»

Персонаж прошел ритуал санкционирования и способен направлять силы Варпа. Он начинает игру с особенностью *«Пси-рейтинг»*, пси-рейтингом 2 и 1к5 *очками порчи*. Кроме того, санкционированный псайкер может приобретать следующее улучшение:

Пси-рейтинг *(Psy Rating)*

Цена: 200 ОО × Пси-рейтинг (см. ниже)

Ваш персонаж – псайкер. В игровых терминах, уровень его способностей выражается в *пси-рейтинге*, который может принимать значения от 1 до 10. Персонаж с пси-рейтингом 1 сможет едва-едва прикоснуться к силам Варпа, а обладатель пси-рейтинга 10 будет одним из самых могущественных существ в мире. Подобнее о механике сотворения психосил см. **главу VII «Психосилы»**. Увеличение пси-рейтинга знаменует рост способностей персонажа и делает его более могущественным. Персонаж может приобретать это улучшение несколько раз. При каждом приобретении пси-рейтинг персонажа увеличивается на единицу до максимума в 10. Увеличение пси-рейтинга в **Only War** не даёт дополнительных психосил само по себе.

Чем больше псайкер совершенствует свои способности, тем сложнее ему выйти за пределы достигнутого. Цена улучшения «Пси-рейтинг» равна 200 ОО умножить на тот пси-рейтинг, который псайкер собирается получить. Например, если санкционированный псайкер с пси-рейтингом 2 хочет поднять свой пси-рейтинг до третьего, он должен потратить 3×200=600 ОО.

Улучшения товарища

Санкционированный псайкер может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Последняя предосторожность *(Ultimate Sanction)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: *товарищ* внимательно следит за псайкером, высматривая малейшие признаки того, что тот утратит власть над своими способностями и готовясь помешать этому любой ценой. До тех пор, пока *товарищ* находится в *контакте* с санкционированным псайкером, последний может получить 1к5 очков урона для того, чтобы перебросить кости по **таблице 7-2 «Психические феномены»**. От этого урона не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.

Телохранитель *(Overseer)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* псайкера не только следит за ним, но и защищает его. Получив этот приказ, *товарищ* выступает вперед, готовясь заслонить своего подопечного от любой опасности. В следующем раунде все атаки, которые в обычных обстоятельствах должны были поразить псайкера, приходятся в его *товарища*. Это работает только до тех пор, пока *товарищ* находится в *контакте* с псайкером. Однако, если в броске на Ближний или Дальний бой выпал дубль, атака все-таки приходится в псайкера.

Таблица 3-10 «Рекомендуемые улучшения санкционированного псайкера»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Восприятие (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Восприятие (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Восприятие (Простое улучшение)
Сила воли (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила воли (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила воли (Простое улучшение)
Запретное знание (Псайкеры)+10	Умение	115	Запретное знание (Псайкеры)
Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)+10	Умение	121	Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика)
Психическое чутьё+10	Умение	123	Психическое чутьё
Бастион железной воли	Талант	135	Сила воли 40, Пси-рейтинг, Могучий разум
Благосклонность Варпа	Талант	135	Сила воли 35
Варп-блок	Талант	136	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум
Канал Варпа	Талант	140	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум
Могучий разум	Талант	143	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Сопротивляемость (Психосилы)	Талант	147	-
Чутьё Варпа	Талант	149	Восприятие 30, Пси-рейтинг, Психическое чутьё

Священник Министорума

«Не страшись, сын мой. Сегодня Он с тобой.
Он направит твою руку и благословит твоё оружие.
Милость и наставление Его не позволят тебе пасть»

- исповедник Маркис

Священники Министорума, от полевого проповедника, спасающего погибающие души в кровавых траншеях до экклезиарха-советника, стоящего одесную самого военного магистра, подобны пастухам, заботящимся о своём стаде. Неся на своих плечах ответственность за душевное благополучие каждого гвардейца в доверенных их заботам отделениях, священники неустанно трудятся, добиваясь точного соблюдения догм Экклезиархии в Гвардии. Проповедями, наставлениями и личным примером жизни среди солдат священники направляют свою паству на истинный путь и укрепляют их преданность Имперской вере.

Священники, приданные подразделениям Имперской Гвардии – воины, не меньше чем проповедники. С огнемётом, цепным мечом и священным писанием они идут в бой бок о бок со своей паствой, выжигая заразу ксеносов и Губительных сил. Во имя Его правосудия, они всегда готовы ринуться в битву, а их рясы всегда забрызганы вражьей кровью. Священники, наряду с комиссарами и санкционированными псайкерами также составляют немалую часть штабной роты полка. Как правило, они сведущи, и в военных, и в духовных делах, и всегда готовы направить руку командира или генерала и поставить его на наиболее ортодоксальный и одобряемый Экклезиархией путь.

Рядовые гвардейцы воспринимают священников как непререкаемых духовных авторитетов и посланцев Бога-Императора, принёсших бедным солдатам слово Его. Их речи и действия – лучшее утешение для гвардейца, повседневность которого составляют ужасы войны. Они ведут паству, разжигая в ней фанатизм и отправляя воинов в бой с молитвой на устах и пламенем Бога-Императора в сердцах. Солдаты боготворят своих наставников, почитая их жизненно важными для миссии, что несет на себе Имперская Гвардия в сорок первом тысячелетии.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-7 «Рекомендуемые улучшения священника Министорума»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Товариществу.

Начальные склонности: Ближний бой, Восприятие, Лидерство, Общение, Сила, Сила воли, Товарищество.

Начальные умения: *«Запретное знание (Ересь)»*; *«Обаяние»* или *«Сбор информации»*; *«Обыденное знание (Экклезиархия)»*, *«Учёное знание (Имперская вера)»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Зажигательное, Низкотехнологичное; Лазерное* или *Стабберы; Цепное)»*, *«Ненависть (Любая)»*, *«Непоколебимая вера»*.

Специальное снаряжение: ряса, огнемёт *среднего качества*, цепной меч *среднего качества*, священные писания.

Количество ран: 9+1к5.

«Нет армии, великой достаточно для того, чтобы завоевать галактику. Но вера одна способна перевернуть вселенную»

- экклезиарх Деацис IX

Улучшения товарища

Священник Министорума может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Викарий *(Curate)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: всякий раз, когда священник Министорума впадает в *праведный гнев* во время атаки в ближнем бою, а его *товарищ* находится в *контакте* с ним, этот *товарищ* может даровать временное *очко судьбы* любому игровому персонажу, которого он может видеть. Это временное очко можно потратить так же как обычное (см. стр. 30), но нельзя сжечь. Если временное *очко судьбы* не будет потрачено до конца сцены, оно теряется.

Праведная речь *(Righteous Oration)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* священника горячо и с чувством читает литании, вдохновляя всех, кто может слышать его. Все игровые персонажи, слышащие чтеца, могут перебрасывать броски на урон в следующем раунде. *Товарищ* священника вкладывает в свою речь столько пыла, что выдыхается и не может прибегать к этой способности до конца сцены.

Таблица 3-7 «Рекомендуемые улучшения священника Министорума»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Ближний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ближний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ближний бой (Простое улучшение)
Сила (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила (Простое улучшение)
Товарищество (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Товарищество (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Товарищество (Простое улучшение)
Запретное знание (Ересь)+10	Умение	115	Запретное знание (Ересь)
Запретное знание (Экклезиархия)+10	Умение	115	Запретное знание (Экклезиархия)
Обаяние †	Умение	120	-
Обаяние+10	Умение	120	Обаяние
Парирование	Умение	121	-
Парирование+10	Умение	121	Парирование
Сбор информации †	Умение	124	-
Сбор информации+10	Умение	124	Сбор информации
Аура власти	Талант	135	Товарищество 30
Громовой удар	Талант	138	Сокрушительный удар
Заразительная отвага	Талант	139	Товарищество 45
Контратака	Талант	140	Ближний бой 40
Мастер-оратор	Талант	142	На крыльях гнева
На крыльях гнева	Талант	143	Аура власти
Неистовый натиск	Талант	143	Ближний бой 35
Неотразимый удар	Талант	144	Ближний бой 50
Подражатель	Талант	145	-
Полиглот	Талант	146	Интеллект 40, Товарищество 30
Пугающий голос	Талант	146	-
Сокрушительный удар	Талант	147	Ближний бой 40

† *Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания*

Техножрец-машиновед

«Техножрец печётся о своей пастве из «Химер» и лазганов, так же как его собратья из Экклезиархии заботятся о душах гвардейцев, и его служение не менее важно для непреходящего успеха бесчисленных походов Имперской Гвардии»

- магос Обрей Бессемер

Техномистики жречества Марса, выделяющиеся на фоне солдат своими красными рясами и переплетенными священной аугментикой телами, что приближает их к Омниссии, заботятся об оружии гвардейцев, боевой технике и другом военном снаряжении. Они командуют армиями монозадачных сервиторов, владеют таинственными инструментами и многое знают о священных машинах. Обычно они обретаются в оружейных своего полка, увещевая машинных духов и следя за тем, чтобы Омниссии были выказаны все должные знаки почтения.

Многие техножрецы носят с собой кадила и собственноручно подготовленное масло, необходимое для обслуживания оружия, техники и прочей машинерии. Во всей галактике в рядах Гвардии есть полковые, ротные и даже приписанные к отделениям техножрецы, что должны не только заботиться об оружии, но и сражаться с ним в руках, и умирать, если то потребуется для защиты Империума. Они часто подвергают свои жизни опасности, бросаясь в самую гущу битвы в попытке спасти машинный дух раненой «Химеры» или поделиться своими инженерными познаниями с товарищами, дабы облегчить уничтожение вражеских танков или укреплений.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-12 «Рекомендуемые улучшения техножреца-машиноведа»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Интеллекту.

Начальные склонности: Ближний бой, Выносливость, Дальний бой, Знания, Интеллект, Сила, Сила воли, Техника.

Начальные умения: *«Запретное знание (Адептус Механикус)»*; «*Запретное знание (Археотех)»* или *«Логика»; «Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)»*; *«Пользование техники»*.

Начальные таланты: *«Владение оружием (Лазерное* или *Стабберы; Силовое)»*; «*Ледяное сердце»* или «*Ритуал освобождения»*; *«Механодендрит (Вспомогательный, Оружейный)»*.

Начальные особенности: *«Имплантаты Механикус»*.

Специальное снаряжение: священные масла, инфопланшет, комбиинструмент, один ремесленный или стрелковый механодендрит на выбор.

Количество ран: 8+1к5.

«Перед моими глазами проходили самые странные вещи в галактике, но самые жуткие вышли из наших собственных рядов. Взять хотя бы техножрецов. Все эти светящиеся глаза и витки кабелей, клубки проводов и изможденная плоть. Меня передёргивает, когда я думаю, что человек мог сделать с собой такое добровольно. И ещё они такие скрытные, вечно в стороне, вечно себе на уме. Иметь с таким дело труднее, чем выковырять желчного клеща из ботинка. Но мои ребята не протянули бы в поле и дня без краснорясников. Они снова запускали двигатели, чинили оружие, успокаивали разгневанных машинных духов – да они бы сквозь огонь пошли, эти техножрецы, чтобы спасти один из своих драгоценных танков, хотя на людей внутри им всегда было плевать»

- из воспоминаний генерала Куртиса Хикса,
IV катачанская группа армий

Механикус

Техножрец-машиновед получает особенность *«Имплантаты Механикус»*, описание которой вы найдете на стр. 152. Кроме того, персонаж-машиновед начинает игру с блоком мыслеуправления *хорошего качества* и двумя дополнительными имплантатами *хорошего качества* на свой выбор.

Улучшения товарища

Долгое обучение в Адептус Механикус, многократные бионические вмешательства и аугментации отдаляют техножреца-машиноведа от большей части человечества. Вместо обычного *товарища*, машиноведа сопровождает сервитор, помогающий ему на поле боя. Профиль сервитора, если он вам потребуется, можно найти в **главе XI «Противники и NPC»,** стр. 360. Также *товарищи*-сервиторы подробно описаны в дополнении **«Щит Человечества»**.

Серворука *(Servo-Arm)*

Тип: пассивное

Стоимость: 250 ОО

Эффект: сервитор помогает своему господину в ремонте, действуя как естественное продолжение его воли в работе с машинными духами. Работая вместе с сервитором, техножрец-машиновед получает бонус +10 ко всем тестам *«Пользования техники»*, сделанным для попыток ремонта и тратит на эти тесты вдвое меньше времени.

Полевой ремонт *(Field Repairs)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: техножрец-машиновед на поле боя может поддерживать связь с сервитором, передавая ему сложные данные и инструкции, которые тот будет исполнять в точности. Если техножрец-машиновед может переговариваться со своим сервитором, то он может и предпринимать тесты «*Пользования техники*» со штрафом -10 на любые объекты, находящихся рядом с сервитором.

Таблица 3-11 «Рекомендуемые улучшения техножреца-машиноведа»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Выносливость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Выносливость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Выносливость (Простое улучшение)
Интеллект (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Интеллект (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Интеллект (Простое улучшение)
Сила (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Сила (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Сила (Простое улучшение)
Запретное знание (Адептус Механикус)+10	Умение	115	Запретное знание (Адептус Механикус)
Запретное знание (Археотех) †	Умение	115	-
Запретное знание (Археотех)+10	Умение	115	Запретное знание (Археотех)
Логика †	Умение	117	-
Логика+10	Умение	117	Логика
Обыденное знание (Адептус Механикус)+10	Умение	121	Обыденное знание (Адептус Механикус)
Обыденное знание (Техника)+10	Умение	121	Обыденное знание (Техника)
Пользование техники +10	Умение	122	Пользование техники
Зов железа	Талант	139	-
Ледяное сердце †	Талант	141	-
Магнитное вознесение	Талант	141	-
Мастер-машиновед	Талант	141	-
Ортопраксия	Талант	145	-
Оружейник	Талант	145	-
Просангвинация	Талант	146	-
Ритуал освобождения †	Талант	146	-
Светоносный взрыв	Талант	146	-
Светоносный удар	Талант	146	-

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Штурмовик

«Лучше всего штурмовики действуют в условиях максимального напряжения, максимального давления и максимальной опасности. Между пережившими подобное возникают узы, крепче которых нет в галактике»

- приписывается неизвестному офицеру штурмовиков

С юных лет постигающие искусство войны в Схолах Прогениум, штурмовики, вероятно, лучшие солдаты, когда-либо служившие в Имперской Гвардии. Снабжаемые по первому разряду из арсеналов Департаменто Мунитурум, штурмовики обучены выполнять боевые задачи, лежащие за гранью возможностей простого гвардейца. Удары по тылам противника, разведка, переброска за линию фронта, диверсии, воздушное десантирование – лишь малая доля операций, что регулярно поручают штурмовикам. Они – элита Имперской Гвардии, каждый из них – не просто образец телесной и духовной чистоты, закалённый постоянными тренировками и боевым опытом, не просто солдат, но армия из одного человека.

В отличие от обычных гвардейцев, все штурмовики включатся в один постоянный полк – ситуация почти уникальная в Гвардии. Этот полк собирают из новоиспечённых выпускников множества разбросанных по всему Империуму Схол Прогениум, прогоняют их через дополнительные тренировки, дабы убедиться в их пригодности, а после распределяют отдельных солдат или их отделения по обычным частям Имперской Гвардии. Подготовка штурмовиков и их боевой опыт чрезвычайно разнообразны, благодаря тому, что необходимый для поддержания боеспособности полка приток новоиспечённых солдат никогда не останавливается и тому факту, что эти воины прибывают с бесчисленного множества миров Империума. Так многообразие навыков множества отборных солдат сплавляется в единое целое и позволяет их командирам создавать из своих подчиненных настоящие машины убийства.

Между обычными гвардейцами и штурмовиками бывает немало трений. Особая подготовка и отношение, коими пользуются последние, вызывают чувство обиды у простых солдат. Многие гвардейцы завидуют статусу штурмовиков и их великолепному снаряжению, называя их «славными мальчиками» или «игрушечными солдатиками». Но что бы ни говорили злопыхатели, эффективность штурмовиков вне всяких сомнений, и даже самые враждебно настроенные гвардейцы возносят хвалу Императору, когда отряд штурмовиков появляется на поле боя, чтобы изменить ход сражения и спасти день.

Новые игроки: далее в этой главе приведены правила на *склонности* и трату *опыта*. В **таблице 3-11 «Рекомендуемые улучшения штурмовика»** перечислены некоторые улучшения, которые помогут вам в исполнении вашего долга в сорок первом тысячелетии.

Начальные склонности, таланты и модификаторы

Характеристики: +5 к Выносливости.

Начальные склонности: Выносливость, Дальний бой, Искусность, Ловкость, Нападение, Полевые навыки.

Начальные умения: *«Бдительность»*; *«Запугивание»* или *«Безопасность»*; *«Уклонение»* или *«Парирование»*; *«Учёное знание (Тактика Империалис)»*, *«Скрытность»*.

Начальные таланты: *«Быстрое выхватывание»* или *«Быстрая перезарядка»*; *«Владение оружием (Лазерное или Стабберы; Низкотехнологичное)»*, *«Нокдаун»*.

Специальное снаряжение: пробивной лазган *хорошего качества*, панцирный доспех штурмовика.

Количество ран: 12+1к5.

Улучшения штурмовика

Как и комиссар, штурмовик, действующий в составе *отделения* обычных гвардейцев, остается одиночкой. У штурмовика нет *товарища*, но вместо этого он может приобретать улучшения, что позволяют ему использовать свою элитную подготовку на благо всего отделения.

Наставник *(Mentor)*

Тип: полное действие

Стоимость: 300 ОО

Эффект: штурмовик получил широчайшую подготовку в Схоле Прогениум и часто делится с товарищами полезными хитростями, что помогут выжить на войне. Один раз за игровую встречу штурмовик может преподать своим сослуживцам ценный урок. Все *члены отделения*, которые могут слышать штурмовика (включая игровых персонажей) могут предпринимать тесты одного выбранного штурмовиком умения так, будто у них есть это умение, развитое так же, как у самого штурмовика. Эффект этой способности длиться до конца сцены или десять минут повествовательного времени.

Защитник *(Protector)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: штурмовик присматривает за менее опытными бойцами *отделения*, защищая их. Когда любой *товарищ,* находящийся в пределах десяти метров от штурмовика, получает попадание, что убьёт его, штурмовик может принять это попадание на себя. Урон при этом рассчитывается как обычно.

Таблица 3-11 «Рекомендуемые улучшения штурмовика»

Улучшение	Тип	Стр.	Требования
Ближний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Ближний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Ближний бой (Простое улучшение)
Выносливость (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Выносливость (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Выносливость (Простое улучшение)
Дальний бой (Простое улучшение)	Характеристика	98	-
Дальний бой (Среднее улучшение)	Характеристика	98	Дальний бой (Простое улучшение)
Бдительность+10	Умение	112	Бдительность
Безопасность †	Умение	113	-
Безопасность+10	Умение	113	Безопасность
Запугивание †	Умение	116	-
Запугивание+10	Умение	116	Запугивание
Парирование †	Умение	121	-
Парирование+10	Умение	121	Парирование
Скрытность+10	Умение	125	Скрытность
Уклонение †	Умение	126	-
Уклонение+10	Умение	126	Уклонение
Учёное знание (Тактика Империалис)+10	Умение	127	Ученое знание (Тактика Империалис)
Быстрая перезарядка †	Талант	136	-
Быстрое выхватывание †	Талант	136	-
Глаз мстителя	Талант	138	Дальний бой 50
Кошачье приземление	Талант	140	Ловкость 30
Молниеносные рефлексы	Талант	143	-
Свинцовый дождь	Талант	147	Дальний бой 45, Владение оружием (любое дистанционное)
Сокрушительный выстрел	Талант	147	Дальний бой 40
Спринт	Талант	148	-
Шаг в сторону	Талант	149	Ловкость 40, Уклонение, Парирование
Шквал лазогня	Талант	150	Дальний бой 40, Владение оружием (Лазерное)

† Эти улучшения персонаж может получить уже на стадии создания

Шаг 3: Раны, очки судьбы и трата опыта

«Ничто не заменит опыт настоящего боя. Ни сотни прочитанных книг, ни тренировки в Схоле Прогениум не подготовят вас к тому, как всё бывает на деле»

- сержант Филон Зейн

Выбрав специальность персонажа, игрок может наконец-то по-настоящему залезть в шкуру своего героя и внести изменения на свой вкус. Благодаря широким возможностям настройки персонажа и огромному количеству умений и талантов, доступных благодаря *склонностям*, специальности и полку, каждый гвардеец, пройдя этот шаг, будет немало отличаться от остальных. Этот раздел позволит игрокам создавать по-настоящему неповторимых гвардейцев и специалистов, готовых к славным битвам за выживание Империума Человечества.

Количество ран

Количество ран важно для любого персонажа. Этот показатель отражает, сколько ударов он может перенести, прежде чем будет серьёзно покалечен. Чтобы определить *количество ран* у вашего персонажа, сверьтесь с одноименной графой в описаниях его специальности и полка.

Очки судьбы

Хотя гвардейцев часто – и зачастую справедливо – считают безликими толпами пушечного мяса, в отношении героев **Only War** это не так. Этим выделяющимся среди своих товарищей людям предначертана более великая судьба. *Очки судьбы* отражают этот, делая доблестные, отчаянные и отважные поступки игровых персонажей не только похвальными, но и вполне возможными.

Чтобы определить изначальное количество *очков судьбы*, игрок должен сделать бросок к10 и свериться с **таблицей 3-13 «Стартовое количество очков судьбы»**. Подробнее об *очках судьбы* и том, как их использовать рассказывается в **главе I**, стр. 30.

Таблица 3-13 «Стартовое количество очков судьбы»

Бросок к10	Очки судьбы
1-7	1
8-9	2
10	3

Стартовый опыт

Все персонажи **Only War** начинают свой путь с некоторым количеством *очков опыта*. Эти очки, вкупе с тем, какие полк и специальность выбрал игрок, помогут ему создать по-настоящему уникального героя, готового к любым трудностям.

Количество стартовых *очков опыта* определяется тем, кто ваш персонаж – *гвардеец* или *приписанный специалист*. Специалисты – например, комиссары или машиноведы – имеют меньше опыта, чем простые солдаты. Это отражает то, что специалисты в ходе своего обучения проходили более узконаправленные тренировки, чем рядовые гвардейцы, и потому обладают меньшим количеством *очков опыта*, но более жёстко заданным набором умений и способностей. Обычные же солдаты в прошлой жизни могли научиться чему угодно, потому они обладают большим количеством опыта, а значит и возможностью выбора умений.

● Персонажи-*гвардейцы* в **Only War** начинают свою жизнь в Имперской Гвардии с 600 *очками опыта*, которые они могут потратить.

● Персонажи-*специалисты* в **Only War** начинают свою жизнь в Имперской Гвардии с 300 *очками опыта*, которые они могут потратить.

Стартовый опыт можно потратить на улучшения характеристик, покупку умений, талантов или улучшений *товарищей*. Игрок не обязан тратить сразу весь опыт – он волен, как спустить его весь, так и придержать какую-то часть на будущее, если сочтёт это нужным.

Склонности

Когда на планете формируется полк, тысячи людей распределяют по ротам, взводам и отделениям, и каждый получает специальность в соответствии со своими сильными и слабыми сторонами. Большинство планет, с которых производят набор, очень велики, а стало быть, новоиспечённые гвардейцы будут происходить из самых разных слоёв общества и сфер жизни. Один солдат легко справится с задачей, над которой другой будет потеть неделями. Однако же, упорный труд и постоянные тренировки делают всё возможным.

В **Only War** подобное разнообразие предрасположенностей человека к той или иной сфере деятельности отражается в системе *склонностей*. Каждый персонаж при создании получает набор *склонностей*, отражающих предрасположенность героя к определенному делу, научиться которому для него будет относительно просто. Каждая характеристика, умение и талант в **Only War** связана с двумя *склонностями* из числа перечисленных ниже. Если у персонажа есть соответствующие характеристике, умению или таланту *склонности*, значит, персонажу будет легко обучиться этому делу – в игромеханике это выражается в меньшем количестве *очков опыта*, которые придется заплатить за улучшение. Если у персонажа есть только одна нужная *склонность*, он получит небольшую скидку, если обе – более значительную. Игроки могут приобретать для своих героев улучшения, к которым у тех вообще нет *склонностей*, но это зачастую очень накладно.

Если персонаж при создании получает одну и ту же *склонность* дважды из разных источников, они не складываются. В этом случае игрок может просто выбрать для своего персонажа ещё одну *склонность* из числа одноимённых характеристикам, и немедленно получить её

Универсальная

Таланты и умения, имеющие *универсальную склонность*, просты и легко даются любым персонажам, независимо от их прошлого или иных *склонностей* персонажа. Чтобы отразить это, все персонажи **Only War** имеют *универсальную склонность*.

Склонности, основанные на характеристиках

Существует девять *склонностей*, одноимённых названиям характеристик – *ближний* и *дальний бой*, *сила*, *выносливость*, *ловкость*, *интеллект*, *восприятие*, *сила воли* и *товарищество*. Эти *склонности* отражают способность персонажа развивать соответствующие характеристики и связанные с ними умения и таланты.

Защита

Персонажи, склонные к *защите*, на лету схватывают науку выживания в хаосе битвы. Благодаря способности мгновенно находить укрытия или переживать тяжёлые ранения, они могут пройти через множество битв и поведать о них.

Знания

Миллионы миров Империума и его запутанные ведомства содержат больше знаний, чем можно постичь и за тысячу жизней. В то время как большинство граждан Империума слыхом не слыхивало о многих великих тайнах, персонажи со *склонностью* к *знаниям* без труда поглощают огромное количество информации.

Искусность

Тогда как склонные к *нападению* персонажи полагаются на грубую силу, *искусные* предпочитают тщательное планирование и отточенность навыков. Персонажи, имеющие *склонность* к *искусности*, способны метко поражать врагов на расстоянии или изощренно расправляться с ними в ближнем бою.

Лидерство

Имперская Гвардия – самая крупная организованная военная сила в галактике и, чтобы поддерживать дисциплину, ей нужны лучшие командиры, что может предложить Империум. Персонажи со *склонностью* к *лидерству*, рождены для того, чтобы повелевать и бесстрашно вести солдат в бой.

Нападение

Склонные к *нападению* персонажи предпочитают прямые и решительные штурмы более осторожным и продуманным действиям. Такие солдаты могут в приступе ярости броситься в рукопашную или обрушивать на врага потоки огня издали.

Общение

Имперское общество, полное коварных ульевиков, праведных священников и вероломных аристократов, может быть не менее опасным, чем поле битвы. Персонажи со *склонностью* к *общению* легко вливаются в общество любой планеты, прокладывая себе пусть сладкими речами или прямыми угрозами.

Полевые навыки

Выжить на иных планетах сорок первого тысячелетия бывает не проще, чем на поле битвы. Персонажи со *склонностью* к *полевым навыкам* будут отлично чувствовать себя, где угодно. Неважно, предстоит ли путь через непролазные джунгли или поиск пути в постоянно меняющейся местности – они с легкостью приспособятся к любым условиям.

Псайкерство

Лишь очень немногие одаренные психическими способностями люди, обладают этой *склонностью*, отражающей их связь с непредсказуемыми силами Варпа.

Техника

Очень немногие дерзают прикасаться к тайнам Тёмной эры технологий, и ещё более немногие – постигают их. Персонажи со *склонностью* к *технике*, могут вовсе не понимать внутренних принципов работы машин, но способны легко общаться с их духами, и вообще чувствуют себя как дома в окружении загадочных устройств.

Улучшения характеристик

Улучшения характеристик повышают характеристики персонажа. Приобретая улучшение характеристики, игрок увеличивает на +5 значение характеристики и отмечает это в листе персонажа. Существует четыре уровня улучшений.

- **Простой:** небольшое развитие природного потенциала персонажа.
- **Средний:** значительный рост способностей персонажа.
- **Отточенный:** плод активной концентрации персонажа на развитии своих сильных сторон.
- **Предельный:** достижение предела природных возможностей персонажа.

Повышая характеристики своего персонажа, игрок должен последовательно приобретать уровни улучшений с простого до предельного. Цены на них указаны в **таблице 3-14 «Стоимость характеристик в зависимости от склонностей»**.

Как указано в **таблице 3-14 «Стоимость характеристик в зависимости от склонностей»**, если персонаж имеет одну связанную с характеристикой *склонность*, первый уровень улучшения этой характеристики будет стоить для него 250 ОО. Следующие +5 очков к этой характеристике (средний уровень) обойдутся в 500 ОО, третья прибавка в +5 (отточенный) будет стоит 750 ОО, и наконец, четвёртая (предельный) – 1000 ОО.

Стоимость улучшений характеристик накопительная. К примеру, игрок не может просто заплатить 500 ОО за прибавку в +10 к характеристике, к которой у него есть одна *склонность*. Он должен сперва выложить 250 ОО за простой уровень улучшения (получив +5), а потом – раскошелиться ещё на 500 ОО за средний (получив ещё +5).

Пример:

Теперь, выбрав специальность для своего персонажа – это будет техножрец-машиновед – и дав ей имя – Левитика – Катя делает следующий шаг. Многие умения техножрицы будут требовать высокого Интеллекта, так что Катя решает поднять его на +5, приобретя простое улучшение. Поскольку у неё есть обе нужные склонности, это будет стоить всего 100 ОО. Позже, когда Левитика уже проведёт некоторое время со своими товарищами, заботясь о капризных машинных духах оружия и боевой техники отделения, Катя решит ещё больше поднять её Интеллект, приобретя средний уровень улучшения. Она может это сделать, так как уже приобрела простой.

Таблица 3-14 «Стоимость характеристик в зависимости от склонностей»

Количество склонностей	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Две	100 ОО	250 ОО	500 ОО	750 ОО
Одна	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1000 ОО
Ноль	500 ОО	750 ОО	1000 ОО	2500 ОО

Таблица 3-15 «Характеристики и связанные с ними склонности»

Характеристика	Склонность 1	Склонность 2
Ближний бой	Ближний бой	Нападение
Дальний бой	Дальний бой	Искусность
Сила	Сила	Нападение
Выносливость	Выносливость	Защита
Ловкость	Ловкость	Искусность
Интеллект	Интеллект	Знания
Восприятие	Восприятие	Полевые навыки
Сила воли	Сила воли	Псайкерство
Товарищество	Товарищество	Общение

Приобретение умений

Персонаж получает новые умения и совершенствует уже имеющиеся, приобретая улучшения умений. Стоимость таких улучшений зависит от того, имеет ли персонаж *склонности* к выбранному умению. Улучшения делятся на четыре последовательных уровня:

● **Ранг 1: Обученный:** персонаж может использовать это умение без штрафа -20 за отсутствие умения.

● **Ранг 2: Тренированный:** персонаж получает бонус +10 ко всем тестам этого умения, когда использует его.

● **Ранг 3: Опытный:** персонаж получает бонус +20 ко всем тестам этого умения, когда использует его. Это бонус заменяет тот, что персонаж получает на ранге «Тренированный».

● **Ранг 4: Ветеран:** персонаж получает бонус +30 ко всем тестам этого умения, когда использует его. Это бонус заменяет тот, что персонаж получает на ранге «Опытный».

Персонаж должен приобретать улучшения каждого умения последовательно, начиная с «Обученного» и заканчивая «Ветераном». То есть, персонаж не может заплатить *очки опыта*, чтобы получить умение на ранге «Тренированный», если ещё не имеет его на ранге «Обученный». Помните, что персонажи со старта игры могут обладать некоторыми умениями на уровне «Обученный» или «Тренированный» благодаря своему полку или специальности. Точные цены на умения приведены в **таблице 3-18 «Стоимость умений в зависимости от склонностей и ранга»**.

Пример:

Улучшив Интеллект своей техножрице, Катя решает, что та должна явно лучше других владеть ***«Пользованием техники»****. Благодаря своей специальности, Левитика уже имеет умение* ***«Пользование техники»*** *на ранге 1 «Обученный», а среди её склонностей есть и Интеллект, и Техника. Это позволяет Кате приобрести для техножрицы умение* ***«Пользование техники»*** *на ранге 2 «Тренированный» со скидкой, которую предоставляют имеющиеся склонности. Если вместо этого, Катя решит купить умение* ***«Парирование»*** *на том же ранге, ей сперва придётся заплатить за покупку этого умение на ранге 1, причем выплатить полную стоимость, ибо нужных для скидки склонностей у техножрицы нет.*

В **главе IV «Умения»** вы найдёте подробное описание умений.

Таблица 3-16 «Стоимость умений в зависимости от склонностей и ранга»

Количество склонностей	Обученный	Тренированный	Опытный	Ветеран
Две	100 ОО	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	200 ОО	400 ОО	600 ОО	800 ОО
Ноль	300 ОО	600 ОО	900 ОО	1200 ОО

Таблица 3-17 «Умения и связанные с ними склонности»			
Умение	**Склонность 1**	**Склонность 2**	**Стр.**
Акробатика	Ловкость	Универсальная	111
Атлетика	Сила	Универсальная	112
Бдительность	Восприятие	Полевые навыки	112
Безопасность	Интеллект	Техника	113
Выживание	Восприятие	Полевые навыки	114
Допрос	Сила воли	Общение	114
Запретное знание †	Интеллект	Знания	115
Запугивание	Сила	Общение	116
Командование	Товарищество	Лидерство	116
Ловкость рук	Ловкость	Знания	116
Логика	Интеллект	Знания	117
Медика	Интеллект	Полевые навыки	117
Навигация †	Интеллект	Полевые навыки	119
Обаяние	Товарищество	Общение	120
Обман	Товарищество	Общение	120
Обыденное знание †	Интеллект	Знания	121
Парирование	Ближний бой	Защита	121
Пользование техники	Интеллект	Техника	122
Проницательность	Восприятие	Универсальная	123
Психическое чутьё	Восприятие	Псайкерство	123
Ремесло †	Интеллект	Универсальная	124
Сбор информации	Товарищество	Общение	124
Скрытность	Ловкость	Полевые навыки	125
Торговля	Интеллект	Знания	125
Уклонение	Ловкость	Защита	126
Управление †	Ловкость	Полевые навыки	126
Учёное знание †	Интеллект	Знания	127
Язык †	Интеллект	Универсальная	128
† *Специализированное умение*			

Приобретение талантов

Таланты – это улучшения, позволяющие персонажу по-новому применять свои природные способности. Они могут предоставлять бонус к тестам умений или характеристик в определённых обстоятельствах или позволять персонажу необычно использовать своё снаряжение. В **главе V «Таланты и особенности»** вы найдёте подробное описание всех талантов в **Only War**.

Психосилы приобретаются так же, как и таланты. Все, что касается псайкеров и их способностей, подробно описано в **главе VII «Психосилы»**. Помните, что цены на психосилы различаются (см. их описания).

Как в случае с характеристиками и умениями, каждый талант имеет две связанные с ним *склонности*. Если у персонажа есть эти *склонности*, талант будет стоить для него дешевле. Также все таланты делятся на три уровня – это просто способ ранжировать их по силе и цене.

У каждого таланта есть требования, которым персонаж должен удовлетворять, перед тем как прибрести его. Часто для покупки самых сильных талантов требуется наличие более слабых – это подталкивает игроков приобретать для своих персонажей таланты более низких уровней. Точные цены на таланты приведены в **таблице 3-18 «Стоимость талантов в зависимости от склонностей и уровня»**.

Специализированные таланты

Некоторые таланты имеют несколько специализаций. Их можно приобретать несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию. Подробнее см. **главу V**, стр. 131.

Многократная покупка талантов

Некоторые таланты можно приобретать несколько раз – такая возможность будет указана в описании. Таких талантов очень немного, самое известное – *«Крепкое телосложение»*, увеличивающее количество ран персонажа при каждом приобретении. Покупая один и тот же талант несколько раз, игрок каждый раз платит указанную цену в *очках опыта*.

Стоит отметить, что большинство талантов, которые можно приобретать несколько раз, имеют жёсткое ограничение на количество таких приобретений.

Таблица 3-18 «Стоимость талантов в зависимости от склонностей и уровня»			
Количество склонностей	**Уровень 1**	**Уровень 2**	**Уровень 3**
Две	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	300 ОО	450 ОО	600 ОО
Ноль	600 ОО	900 ОО	1200 ОО

Шаг 4: Оживление персонажа

«Давайте проясним. Во-первых, все битвы и все войны, в итоге выигрываются гвардейцами. Во-вторых, гвардейцам всегда достаётся больше всех. Их потери – самые тяжелые, они терпят самые большие лишения и страдают куда сильнее любых других воинов. Гвардеец – это больше чем тренировка, это больше, чем лазган. В Имперской Гвардии, человек – оружие сам по себе»

- приписывается святому Друзу

Сухие цифры и данные, записанные игроком на предыдущих шагах ещё очень далеки от готового персонажа. Никакие числа и списки *склонностей* не раскроют душу героя. Всё это – лишь скелет, на который настало время нарастить мясо и вложить душу, благодаря которым персонаж станет симпатичным, а игра за него – принесёт удовольствие. В этом разделе вы найдете примерное руководство по «оживлению» вашего гвардейца.

Имя

Имена в сорок первом тысячелетии различаются не меньше чем бесчисленные тысячи миров Империума. Человечество очень изобретательно и противоречиво – неудивительно, что у него нет чётких правил, по которым составляются и присваиваются имена. В некоторых местах простое имя указывает на низкое происхождение или служит знаком бесчестья, в других же краях оно же может говорить об огромной власти, славе или родовитости носителя. Выбирая имя своему персонажу, игрок может как угодно использовать приведенные в таблице примеры. Подразумевается, что нужно создать благозвучное и описательное имя, что будет подходить владельцу.

Типы имён

В Империуме существует пять основных типов имён:

● **Примитивные:** персонажи с такими именами, составленными из твёрдых согласных и гортанных звуков, зачастую рождены на диких и феодальных планетах или мирах смерти. Как и жизни их владельцев, эти имена грубы, жестоки и коротки.

● **Низкие:** солдат с именами, являющимися огрубленными формами имён на высоком готическом, можно встретить в большинстве полков. Зачастую их носят новобранцы, унтера и офицеры-простолюдины.

● **Высокие:** имена, позаимствованные из такого древнего языка, как высокий готический, часто носят выходцы с имперских миров и ульев. Они придают своим владельцам вес и важность.

● **Архаичные:** такие, взятые из языков давно ушедшего прошлого человечества, имена очень благозвучны, и хорошо подойдут для везучих или, напротив, обречённых персонажей. Это могут быть имена могучих имперских святых или героев из легенд Министорума. Некоторые из них настолько древние, что всякие следы их происхождения теряются в глубине эпох.

● **Неформальные:** такие имена не уникальны для какого-либо полка или мира. Это скорее прозвища и клички, даваемые персонажам их сослуживцами за приметную внешность, черты характера или особенно выдающиеся подвиги (или провалы).

Игрок может решить, что его персонажу отлично подходит какое-то имя или даже несколько, особенно если в голове у него уже есть сложившийся образ своего героя – тогда имя можно будет попросту выбрать. В противном случае – определить броском костей.

Таблица 3-19 «Примеры мужских имен»

Бросок к100	Примитивное	Низкое	Высокое	Архаичное	Неформальное
01-06	Арто	Ворген	Алоизий	Александр	Альт
07-12	Брон	Джейс	Афесий	Векнирон	Бич
13-18	Вин	Захариас	Виктр	Гиллиам	Вече
19-24	Галт	Корт	Гудвин	Джонстонн	Вихрь
25-30	Зел	Луциен	Дарриен	Йорке	Гэнт
31-36	Йорн	Малахай	Ибрам	Касмирр	Жак
37-42	Карно	Натин	Квинилли	Кеннох	Зуб
43-48	Квин	Обрей	Корнелий	Мордекай	Морд
49-54	Киган	Реми	Ксанатов	Оссиан	Окурок
55-60	Лок	Роланд	Махарий	Патроний	Пила
61-66	Марн	Солар	Региас	Рамирес	Резак
67-72	Пак	Теодор	Сарв	Себастион	Серж
73-78	Стир	Хармон	Тристан	Сигизмунд	Хэл
79-84	Тейл	Эмиль	Фортунус	Ториан	Шулер
85-90	Хоб	Юрий	Холт	Хаддон	Эхо
91-00	Сделайте бросок по **таблице 3-20 «Примеры женских имен»**				

Таблица 3-20 «Примеры женских имен»					
Бросок к100	**Примитивное**	**Низкое**	**Высокое**	**Архаичное**	**Неформальное**
01-06	Анна	Барбарелла	Арнетта	Анастасия	Астра
07-12	Атти	Джейн	Винтр	Боудикка	Бланш
13-18	Бесс	Диана	Джанин	Виктрикс	Вэл
19-24	Вин	Дора	Джессилея	Джиллиан	Джет
25-30	Гала	Женевьева	Доминика	Зериф	Зел
31-36	Джесси	Зора	Икатерина	Кейтлин	Катя
37-42	Кэл	Изабелла	Инесса	Кимбрия	Луна
43-48	Марра	Лидия	Карнелия	Лорейн	Мэй
49-54	Найрин	Наталья	Лукреция	Мириам	Роза
55-60	Овина	Одетта	Марселла	Ниота	Сандра
61-66	Ралле	Синтия	Ноэль	Паллас	Силия
67-72	Салия	Танди	Регина	Самара	Сола
73-78	Тассо	Фэй	Симона	Серафина	Спокуха
79-84	Флёр	Шандра	Урсулла	Ундина	Тренна
85-90	Яша	Элизабета	Федра	Эмилия	Флора
91-00	Сделайте бросок по **таблице 3-19 «Примеры мужских имен»**				

Пол и внешность

Солдаты Имперской Гвардии столь же различны, сколь и миры, с которых их набирают, но все они равны в глазах Императора и Департаменто Мунитorум. В **Only War** игрок может свободно выбирать пол и внешность своего персонажа. Впрочем, при этом рекомендуется учитывать то, к какому полку принадлежит герой. Планета, на которой родился гвардеец, оказывает огромное влияние на его внешний вид; к примеру, отряд катачанцев будет сплошь состоять из широкоплечих, крепко сбитых и покрытых шрамами парней – только такие и выживают в безжалостных джунглях их родины. В то же время востроянцы куда уместнее будут выглядеть ярко разодетыми по моде своего мира.

Рост и вес

Рост и вес игрового персонажа определяется самим игроком – никаких таблиц и бросков костей. Облик чистокровных солдат-людей, каких в Гвардии большинство, лишь отчасти определяется физиологией и окружающей средой. Конечно, священный образ человека становился всё более и более размытым за те тысячелетия, что люди путешествовали меж звёзд, но строение тела не претерпело столь больших потрясений. Рост взрослого человека – от 1,2 до 2,1 метра. Выход за эти пределы – случай весьма редкий и всегда примечательный. Вес здорового взрослого человека пропорционален росту. Шкала начинается с коротышек около тридцати килограммов весом, а заканчивается рослыми здоровяками, в которых может набираться больше центнера живого веса без единой капли жира. Конечно, превратности войны, болезни, плохой климат и просто тяжёлая гвардейская жизнь могут изменить вес персонажа, выведя его за пределы того, что считается нормальным.

Немногие недолюди Гвардии – крошки-ратлинги и здоровяки-огрины – имеют иную физиологию и, потому, другие границы нормального веса и роста. Огрины – крупные, туповатые недолюди, ростом от двух с половиной до трёх метров и весом в четверть тонны. Ратлинги же – быстроногие малыши всего 0,9-1,1 метров ростом, а их невеликий вес составляет примерно пятнадцать-двадцать пять килограммов.

Личность персонажа

Пройдя предыдущие шаги в процессе создания персонажа, игрок определил основы своего альтер-эго. Однако, все эти числа, умения и таланты – ещё не весь персонаж. Характер персонажа, его причуды, амбиции, страхи и сотни других мелких подробностей отличают уникальную личность от простого архетипа. Продумывание подобных деталей, формирующих образ персонажа, остаётся на откуп игроку.

Продумывание образа героя – личное дело игрока, и способов сделать это существует не меньше, чем самих игроков. Некоторые садятся за стол, уже продумав всё до мельчайших деталей. Другие развивают своих персонажей во время игры, прорабатывая их характеры, позволяя им расти и меняться в зависимости от происходящих событий. Для таких игроков достаточно знать, что их герой – молодой новобранец в недавно созданном полку, отправленный на другой конец галактики воевать с врагом, о котором он ничего не знает, на планете, о которой он никогда и не слышал.

Ниже приведены четыре вопроса, что помогут направить игроков и облечь плотью их персонажей. Отвечая на эти вопросы, игрок сосредоточит свои мысли и в итоге, создаст образ своего героя.

Каков характер персонажа?

Возможно, первое, с чем нужно определиться – это характер персонажа. Каков этот человек? Яростен и горяч или приземлён и практичен? Он считает, что стакан всегда наполовину пуст или твёрдо верит, что всё в этой жизни – к лучшему? Ему весело в компании сослуживцев и других жителей Империума Человечества или он циничный мизантроп, предпочитающий одиночество? Как этот человек реагирует на угрозы, неожиданности, давление? В **таблице 3-21 «Характеры»** приведены некоторые идеи, что помогут игрокам продумать личность своего героя.

Каждый игрок должен выбрать один характер из **таблицы 3-21**. Он может и сделать бросок к100, доверив выбор случаю, но это не обязательно.

Ведущая рука

Иногда имеет важное игромеханическое значение, левша ваш персонаж или правша – например, при критических ранениях или связывании. Игрок может сам выбрать для своего героя ведущую руку или определить это, бросив к10. Если выпала десятка, ваш персонаж – левша, в ином случае – правша. Учтите, что определение ведущей руки неважно для персонажей, имеющих талант *«Амбидекстрия»*.

Таблица 3-21 «Характеры»

Бросок к100	Характер	Описание
1-2	Балабол	Персонаж болтлив до такой степени, что молчать для него – настоящая пытка. Он готов поделиться своим мнением и взглядами с любым, готовым слушать.
3-4	Бедовая голова	Для этого персонажа не существует слишком большого риска. Ведомый любовью к Императору, жаждой славы или желанием ещё разок пустить адреналин в кровь, он зачастую идёт на ненужный риск.
5-6	Болтун	Энергичный и громогласный, этот персонаж без перебоя болтает и шутит со своими сослуживцами, не желая заткнуться, даже когда это необходимо.
7-8	Верный друг	Преданный своим друзьям, иногда даже чрезмерно, этот персонаж глубоко доверяет одному или нескольким сослуживцам и с радостью рискнёт своей жизнью ради их дела или благополучия.
9-10	Вор	Как говорит сам персонаж, он «принимает участие в активном перераспределении собственности», но большинство других людей назвали бы его вором, а также подобрали бы много других, неуместных в приличном обществе эпитетов. Любая вещь, оставленная без присмотра, каким-то загадочным образом находит способ попасть в его заплечный мешок.
11-12	Ворчун	Этот строптивый упрямец вечно не согласен с решениями командира. Он не настолько храбр, чтобы высказываться прямо, но товарищи прекрасно осведомлены о мнении своего сослуживца, благодаря его беспрестанному ворчанию.
13-14	Выдумщик	Этот персонаж способен удивительно быстро соображать и выдавать необычные решения проблем, особенно в напряжённой обстановке. Конечно же, некоторые из его неортодоксальных идей лучше, чем другие.
15-16	Герой	На счету этого персонажа немало героических подвигов. Рассказы о них ходят по всему полку и за его пределами, а репутация этого гвардейца шагает впереди него.
17-18	Грозный глаз	Этот гвардеец – обладатель пронзительного взгляда, который говорит за него. Сослуживцы очень осторожно разговаривают с этим человеком, страшась его свирепого взора.
19-20	Грязнуля	Стандарты чистоты могут разниться в разных полках, но вид и запах этого человека неизменно выбивается из любых регламентов Имперской Гвардии.
21-22	Деревенщина	Этот гвардеец прибыл из отдалённых краев той планеты, с которой был набран весь полк. Он не в полной мере «свой» для остальных и часто не понимает словечек, которыми перебрасываются сослуживцы.
23-24	Добряк	Этот персонаж старается понять каждого из товарищей и всегда готов протянуть руку помощи даже последнему засранцу из своего отряда.
25-26	Игрок	Если вам нужно найти этого парня посреди большого лагеря, смело шагайте к ближайшей кучке картёжников. Этот персонаж – настоящий игровой наркоман и очень редко пропускает шанс перекинуться в таро, неважно везуч он или нет.
27-28	Комок нервов	По каким-либо причинам, персонажу сложно оставаться спокойным долгие промежутки времени. Как и короткие. Положа руку на сердце – ему сложно оставаться спокойным любые промежутки времени.
29-30	Лентяй	Тяжёлый труд ненавистен этому персонажу. Несмотря на то, что вечно бездельничать солдату непросто, он попытается. Когда этот гвардеец не может открыто пренебречь обязанностями под страхом наказания, он пытается спихнуть тяжёлую или неприятную работу на любого сослуживца, который готов за неё взяться.
31-32	Маньяк	Этот персонаж страшно зациклен на вещах, которые все остальные считают ничего не значащими мелочами. Он может постоянно держать свои вещи в идеальном порядке, чистить каждую деталь лазгана лишних три раза на дню или вечно проверять, не крадётся ли по потолку генокрад. Товарищи знают за своим сослуживцем одну или несколько таких навязчивых идей.
33-34	Мечтатель	Персонаж часто уходит в мир грёз, отрываясь от реальности. Он – идеалист, и это помогает ему немного отрешаться от окружающих ужасов.
35-36	Молокосос	Этот персонаж молод, оптимистичен и совершенно не готов к ужасам, что ждут его на поля боя. Он блаженно наивен и часто спрашивает о вещах, очевидных для его более опытных товарищей.
37-38	Молчун	Этот персонаж говорит очень редко. Точно не скажешь, вызвано то застенчивостью или стоицизмом – ведь об этом он тоже молчит.
39-40	Наркоман	Персонаж – наркоман, пристрастившийся к стимулятору, поставляемому Департаменто Муниторум, либо к смертоносному и запрещенному веществу. Во время ломки он становится раздражительным и опрометчивым и ради дозы может выкинуть что угодно.
41-42	Насмешник	Известный ехидством и язвительностью этот солдат встречает большинство событий едкой остротой и мало у кого вызывает симпатию. Немногие отваживаются злить этого парня, а сам он редко с кем завязывает дружбу.
43-44	Наставник	Этот персонаж присматривает за одним или несколькими товарищами по отряду, и заботиться о не столь опытных сослуживцах как родной отец или благожелательный учитель.
45-46	Неудачник	Жизнь персонажа – долгая череда неудач, не оставшихся незамеченными для его товарищей. Неважно, принимает ли он такую долю с покорностью, жалуется ли во всеуслышание на злодейку-судьбу или весело отрицает свою вечную невезуху – никто не верит, что это что-то изменит.
47-48	Неумеха	Этот гвардеец выделяется своими растущими из задницы руками, благодаря которым он способен завалить любое порученное дело.
49-50	Нигилист	Персонаж раскрылся той пустоте, что носит в душе Имперская Гвардия. Ему плевать, останется он со своими товарищами в живых или погибнет, ведь в этой равнодушной вселенной их жизни ничего не значат.
51-52	Одиночка	Тихий и замкнутый, этот персонаж предпочитает быть наедине с собой, а не в компании товарищей.
53-54	Оптимист	Персонаж обладает непоколебимо позитивным взглядом на мир. Он всегда готов уверить своих товарищей, что испытания, что им встретились, далеко не так ужасны и непреодолимы (даже если они на самом деле таковы).
55-56	Пальцы веером	Этот персонаж чересчур самоуверен. Он мгновенно делает шаг вперед, когда требуются добровольцы на опасное дело и страшно оскорбляется, когда другие люди высказывают сомнения в его способностях.
57-58	Паразит	Он вечно стреляет сигареты у товарищей, а сам и умирающему закурить не даст. Этот персонаж – настоящая пиявка, присосавшаяся к отряду и вытягивающая из него всё ценное.
59-60	Педант	Персонаж обожает правила – их дух, букву и все, что между ними. Он дотошно изучил все уставы и готов карать своих товарищей за любую упущенную мелочь.

Таблица 3-21 «Характеры» (продолжение)		
61-62	Пессимист	Для этого солдата фляжка амасека всегда наполовину пуста; горький опыт научил его тому, что у Императора редко находится приятная работа для тех, кто трудится во имя его на полях битв.
63-64	Повар	Обожаемый сослуживцами за свои таланты, повар всегда старается порадовать товарищей чем-то новым и вкусным, и даже пайки Департаменто Мунитorум в качестве основного ингредиента ему не помеха.
65-66	Посттравматическое расстройство	Война собирает свою дань со всех, но некоторые страдают больше остальных. Пережитое оставило персонажа эмоционально разбитым и, хотя он пытается выглядеть нормальным, определенные обстоятельства или воспоминания могут заставить его психозы проявиться.
67-68	Психопат	Перед вами, если без околичностей, жестокий психопат. Он может проводить часы отдыха, любовно разговаривая со своими ножами, или прославиться на весь полк тем, что однажды до смерти забил орка оторванной у него же рукой. Сослуживцы этого типа справедливо опасаются дня, когда тот разучится различать друзей и врагов.
69-70	Разиня	Чем более очевидна для всех какая-либо вещь – от самых простых социальных сигналов до несущейся в атаку ватаги бешеных орков – тем менее вероятно, что персонаж обратит на неё внимание. У него настоящий дар не замечать происходящего под самым носом.
71-72	Святоша	Гвардеец воспринимает Императора не как далёкое божество, но как направляющую длань, чьё присутствие видно повсюду. Этот персонаж не видит разницы между религиозным и военным долгом и не склонен терпеть грехи и колебания сослуживцев.
73-74	Смертник	Чувство вины, травма или постоянное напряжение, присущее жизни гвардейца, заставили этого солдата искать смерти. Он отнюдь не самоубийца и, быть может, даже не осознает в себе наклонностей, что управляют его действиями.
75-76	Советчик	У персонажа всегда есть быстрое и разумное решение любой задачи, обычно идущее на благо и ему и всему отряду. Сослуживцы часто ищут совета этого человека в личных делах и бытовых проблемах.
77-78	Сорвиголова	Таких как он часто называют безбашенными и непредсказуемыми. На пути к цели, этот солдат готов на любое безумие и часто плюёт на правила в погоне за успехом.
79-80	Старик	Этот персонаж – уже не раз стреляный воробей. Он может быть ветераном полка или вступить в ряды гвардейцев уже немолодым, но так или иначе, у него есть жизненный опыт (обычно идущий в комплекте со старческим брюзжанием), которого не достает его молодым товарищам.
81-82	Суевер	У персонажа есть несколько собственных странных убеждений о природе вселенной, отличных от тех, что придерживаются его товарищи. Он всегда готов найти закономерность в череде неудач или дать объяснения любым явлениям, которые его сослуживцы сочтут нелепыми.
83-84	Сухарь	Пережив страдания, персонаж не может или не хочет больше испытывать сильные эмоции; вместо этого он занят поисками внутреннего покоя через покорное принятие своей участи.
85-86	Счастливчик	Этот тип раздражающе везуч, как минимум, в чем-то одном. Быть может, он успешно избавляет своих товарищей от лхо после каждой партии в таро или пули чудесным образом минуют его – так или иначе, ему неизменно везет. По крайней мере, пока.
87-88	Трус	Этот человек рождён не для боёв и не способен справляться с психологическим давлением войны. Он нервничает, дрожит и прячется при первом же намеке на опасность.
89-90	Тугодум	Этот персонаж не умеет принимать решения быстро и всегда тратит много времени на то, чтобы как следует обдумать проблему, перед тем как что-то предпринимать. Итоговое решение может быть мудрым, а может оказаться глупым, но неспешное его принятие заставляет товарищей желать своему сослуживцу более стремительного ума.
91-92	Франт	Персонаж более утончён, чем большинство сослуживцев. Большинство либо обожает его за это, либо насмехается.
93-94	Хвастун	Надменный и самовлюбленный, этот гвардеец не упустит случая похвалиться перед товарищами своими бесчисленными славными подвигами. Никто не может сказать, что в его историях – правда, а что – пустая брехня.
95-96	Циник	Ужасы войны, что видел этот гвардеец, изменили его. Он считает своих сослуживцев не более чем циферками в бумагах Департаменто Мунитorум, ожидающих смерти в следующем бою.
97-98	Шутник	Никогда не лезущий за словом в карман, этот солдат сыплет остротами даже будучи на волосок от смерти. Сослуживцы уже взвыть готовы от его вечных шуток и каламбуров.
99-00	Язва	У этого персонажа очень острый язык, который он, к добру или к худу, не желает держать за зубами. Он редко прямо отвечает на вопросы, предпочитая отделываться колкими замечаниями.
*Также см. дополнение **«Щит Человечества»**, где приведены отдельные таблицы возможных характеров для **товарищей**-огринов, ратлингов и даже сервиторов.*		

Чем персонаж готов пожертвовать?

Слишком многие не дерзают сделать и шага к своей главной цели, страшась цены, которую придется заплатить. Сколько шрамов персонаж готов получить на пути к славе? Насколько далеко он зайдёт и через сколько заботливо пестуемых убеждений переступит? Готов ли он отдать своё здоровье, руки и ноги или даже саму жизнь, если того потребует долг? Будет ли он использовать своих сослуживцев, своих подчиненных, союзников и знакомцев лишь как разменную монету, которую с легкостью отдаст за военную или политическую победу? Свернёт ли он с праведного пути и стакнется ли с ксеносами, отступниками и тёмными силами, рискнет ли своей бессмертной душой в погоне за призом? Эти выборы – на совести игрока. Именно ему предстоит решить, чем его герой готов пожертвовать ради славы, почестей или победы и сможет ли он после этого жить.

Какова главная цель персонажа?

Каждый человек, где бы он ни родился, и кем бы ни стал, ставит перед собой какую-то цель, что каждое утро заставляет его подниматься со своего лежака. Амбиции, жажда власти, богатства и славы, просто стремление остаться в живых или же напротив, отдать свою жизнь во имя Бога-Императора – всё это, в большей или меньшей степени, присуще каждому гвардейцу. Как персонаж стяжает славу и навеки обессмертит своё имя? Возглавит ли он последний отчаянный штурм неприступной крепости, пав в бою, но навсегда оставшись жить в летописях полка и воссев одесную Императора? Жаждет ли он лично убить вожака мерзких ксеносов, что вторглись на его родину, расправились с его семьей и разрушили всё, что было ему дорого? Вожделеет ли он достичь настоящих высот и стать великим полководцем и повести поход, что вернёт Империуму давно утраченные владения?

Конечно, стремления персонажа могут быть куда менее масштабными, но не менее благородными. Жаждет ли он заслужить уважение прославленного офицера или священника? Во что бы то ни стало сберечь жизни своих товарищей по оружию? Или он просто хочет избежать страшных лишений и мытарств солдатской жизни, дезертировав или даже умерев?

К чему персонаж испытывает величайшую ненависть?

Горящее в груди пламя ненависти в Империуме считается добродетелью. Жаркое и яростное или холодное и тихо тлеющее, оно помогает людям выстоять против кошмаров, присущих жизни в сорок первом тысячелетии, а солдатам – переживать ужасы войны, предательства, цветущего в Гвардии соперничества и даже горечь поражения. Ненависть к чему поддержит персонажа в самый тёмный час и вдохновит на подвиги, убийства или покаяние? Презирает ли он мутантов или отступников, отвергших своих братьев и поклоняющихся Тёмным богам? Призывает ли он злой рок на головы своих офицеров или комиссара или жаждет очистить Империум от грязных язычников с диких планет и миров смерти, истребив их всех до единого? Быть может, он не без причин лелеет в себе кипящую ненависть к нечистым оркам или интриганам-эльдарам? Или он жаждет отомстить за оскорбление, что нанес ему другой солдат, отряд, офицер или полк? Или он просто не сносит оскорблений или не терпит признавать своих ошибок? Или презирает окружающих его лжецов и плутов?

Персонажи Only War и других игровых систем

Игроки, что уже имели дело с другими игровыми системами **Warhammer 40000 Roleplay** – например, с **Rogue Trader** или **Black Crusade** – могут задаться вопросом, как персонажи ранних линеек соотносятся с героями этой. Все усложняет то, что в **Only War** нет системы рангов, да и цены на умения и таланты в разных системах отличаются. В целом, ещё не потративший стартовые *очки опыта* персонаж **Only War** приблизительно соответствует аколиту из **Dark Heresy**, накопившему 2000 *очков опыта*. Подробнее о сочетании этой игровой системы с другими см. в **главе IX «Ведущий»**.

Шаг 5: Создание товарища

Имперские гвардейцы не выходят на поле боя в одиночку против бесчисленных армий. Они идут в строю, плечом к плечу со своими товарищами по оружию. Они сражаются и умирают вместе с этими мужчинами и женщинами, доверяя им свои жизни.

В системе **Only War**, *члены отделения*, что не являются игровыми персонажами, именуются *товарищами*. Каждый игровой персонаж – за некоторым исключением – имеет своего *товарища*, что сражается вместе с ним, помогает выполнять важные задачи и закрывает от вражеского огня. У каждого *товарища* есть имя и личность, но они – просто массовка. Их роль – помогать персонажам игроков, воплощать собой *отделение* и, намного чаще, погибать и быть заменёнными свежим пополнением.

Больше информации о том, как применять *товарищей* в игре и в бою вы найдете в **главе VIII**, стр. 260.

Создание товарища

Создание *товарища* происходит одновременно с созданием персонажа, а также в любой миг, когда *отделение* будет получать пополнения после проредившего его боя. Каждый игрок, которому нужен новый *товарищ*, должен предпринять следующие шаги:

● Сделать бросок по **таблице 3-19 «Примеры мужских имён»** или **3-20 «Примеры женских имён»**, чтобы определить, как *товарища* зовут. Пол, возраст и другие особенности своего *товарища* определяет сам игрок и одобряет ведущий, который может что-либо поменять в *товарище*, как в любом другом NPC, если сочтёт это нужным.

● Сделать бросок по **таблице 3-21 «Характеры»**, чтобы определить черты личности *товарища*.

Созданный *товарищ* занимает место в *отделении* и в листе *отделения*, куда записываются все необходимые сведения.

Потеря и замена товарищей

Поля битв сорок первого тысячелетия – опасное место, и большинству имперских гвардейцев очень повезет, если они смогут пережить первые пятнадцать часов, не говоря уже о том, чтобы увидеть конец боя. Рано или поздно, *товарищ* гвардейца отдаст свою жизнь в бою во имя Бога-Императора. После этого игрок зачёркивает имя *товарища* в листе *отделения*, записывает причину смерти и больше не получает преимуществ от любых способностей или приказов, требующих наличия *товарища*. Чтобы заменить павшего, *отделение* должно получить пополнения от полкового командования или Департаменто Мунитурум.

Это не делается мгновенно и, если речь не идёт об исключительных случаях, введённых ведущим (например, солдаты встретили отбившегося от их полка гвардейца и приняли его к себе), *отделение* может пополняться только во время отдыха и безделья на базах Имперской Гвардии.

Когда у *отделения* есть возможность запросить пополнение, каждый, нуждающийся в *товарище* игрок создает его себе по правилам, изложенным выше.

Умения

Использование умений

•

Постижение умений

•

Описания умений

Глава IV

Умения

«Лазганы и прочие мудрёные побрякушки – это, конечно хорошо, но я предпочту доверять мастерству моих людей больше чем каким-то жестянкам»

- последние слова сержанта Уилкинса из тервалийского 19-го

Чтобы выживать на полях сражений сорок первого тысячелетия, гвардеец должен быть находчив, сметлив и умел. Способность быстро соображать под огнём выделяет солдата, которому суждено возвыситься от обречённого умереть в окопах. Настоящий командир никогда не теряет головы, хладнокровно решает любую проблему, и ведёт своих подчиненных к победе, не смотря ни на что.

В системе **Only War** различные навыки персонажей представлены в виде *умений*. Набор умений – это основа способностей персонажа и способов, которыми он может взаимодействовать со вселенной **Warhammer 40000**. Умения – неотъемлемая часть любого персонажа, отражающая его мастерство в определенных областях и позволяющая решать определенные задачи уникальными способами. Очень часто, когда ведущий ставит перед игроком проблему, тому приходиться прибегать к тестам умений, чтобы справиться с ней.

Использование умений

Умения используются во множестве ситуаций – от поиска пути на коварном мире смерти до командования войсками в пылу битвы. Исходя из игровых событий, действий NPC и игроков, ведущий решает, когда потребовать от последних теста умения. Последствия успеха или провала таких тестов могут быть очень разными – об этом подробно рассказано в описании каждого умения.

Тесты умений

Все умения основаны на характеристиках и, бросая тест умения, персонаж проходит тест характеристики. Если результат его броска к100 равен или ниже характеристики, тест считается успешным, в противном случае – проваленным. Подробнее о характеристиках и тестах читайте в **главе I «Игровой процесс»**.

<u>Пример:</u>

*Телей – персонаж Джеффа – пытается проникнуть на аванпост Северова домината, взобравшись по стене. Это явно не сделать по щелчку пальцев, так что ведущий требует от Джеффа бросить тест умения **«Атлетика»**. «Атлетика» основана на Силе, показатель которой у Телея равен 32. Джефф бросает к100 и получает 27. Это меньше, чем показатель Силы персонажа, а значит, тест был успешен, и Телей взбирается по стене безо всяких происшествий.*

Состязательные тесты умений

Иногда исход теста зависит не только от мастерства персонажа, но и от действий других людей – например, от того, как быстро они сумеют заметить замаскировавшегося персонажа, настолько жёстко смогут дать сопернику отпор в жарком споре или ловко скрыться при его приближении неприятеля. В таких случаях, ведущий может объявить *состязательный тест умения*. При состязательном тесте, бросок делают обе стороны – и игрок и NPC (или игрок и иная противостоящая ему сила). Обе стороны подсчитывают то, насколько успешен был их бросок и тот, чей результат выше, побеждает. Подробнее о состязательных тестах читайте в **главе I «Игровой процесс»**, стр. 29.

Пример:

Преодолев стену, Телей осторожно продвигается по территории аванпоста, стараясь избегать бдительного ока часовых. Чтобы определить, удалось ли гвардейцу проскользнуть мимо караулов, ведущий объявляет ***состязательный тест «Бдительности»*** *постовых против* ***«Скрытности»*** *Телея. Часовой делает бросок к100 против своего Восприятия 34 (на этой характеристике основано умение «Бдительность») и получает 11. Телей же, бросая к100 против своей Ловкости 29 (на этой характеристике основано умение* ***«Скрытность»****), получает 28. Несмотря на то, что и Телей и караульный прошли тест, последний преуспел в нём больше и победил. Он замечает Телея и поднимает тревогу!*

То, какие умения требуют состязательных тестов, и какие умения должны быть им противопоставлены в таких тестах, изложено в описании самих умений.

Модификаторы тестов умений

Довольно часто на сложность теста умения влияют обстоятельства, делая его труднее или проще, увеличивая или уменьшая шансы персонажа на успех. В таких случаях, ведущий может применять модификаторы, отражающие особую сложность или простоту задачи. Например, тест *«Бдительности»* может получить бонус, если он бросается для того, чтобы обнаружить очевидную и большую угрозу. Тест *«Атлетики»* может получить штраф, если бросается для того, чтобы переплыть бурную и стремительную реку. Модификаторы на тесты могут накладывать таланты, особенности и снаряжение – подробно это описано в **главах V «Таланты и особенности»** и **VI «Арсенал»**. Кроме того, персонажи могут иметь бонусы к тестам за счет хорошего владения определенным навыком (см. раздел **«Постижение умений»** ниже).

Запомните: бонус к тесту не может превышать +60, а штраф не может превышать -60, независимо от количества источников, дающих бонусы или штрафы.

Пример:

В надежде оторваться от преследователей, Телей угоняет с аванпоста машину и даёт по газам в сторону джунглей. Для того чтобы сбросить хвост, он бросает тест ***«Управления (Наземная техника)»*** *со штрафом -10 за то, что гнать приходиться по непролазным зарослям. Телей бросает к100 против Ловкости 29 и получает 25. В обычных условиях, это был бы успех. Но ведущий назначил штраф -10, а значит, придётся вычесть 10 из характеристики, против которой бросался тест, чтобы отобразить то, насколько сложно управлять автомобилем в гонке по джунглям. Таким образом, игрок бросал тест не против 29, а против 19 и результат его броска – провал.*

Многочисленные модификаторы

Иногда на игрока и его тест умения воздействует сразу несколько факторов, и тогда применяется несколько модификаторов (и положительных, и отрицательных). Просто сложите все бонусы и штрафы, чтобы получить окончательный модификатор и помните, что он не может быть больше +60 или меньше -60.

Список возможных модификаторов для каждого умения приводится в описании самих умений.

Использование умения без тренировки

Вряд ли ваш персонаж будет мастером на все руки – скорее он будет совершенствовать свои навыки в достаточно узкой области и брать другие умения по остаточному принципу. Персонаж может использовать умение, даже если не приобретал его, если нужда велика – например, если приходиться прятаться от рыскающих вокруг ведьм или карабкаться по крепостной стене, чтобы не попасть на зуб орде голодных сквигов. В таких случаях, тест бросается как обычно, но получает штраф -20.

Единственное исключение – специализированные умения, которые всегда требуют обучения, и которые нельзя применять, не имея. Знание тайных обрядов Адептус Механикус, тонкости командования крейсером типа «Марс», способность бегло говорить с эльдарским корсаром на его языке – для всего этого обязательно нужна специальная подготовка. Какие умения считаются специализированными указано, как в **таблице 4-3 «Список умений»**, так и в описаниях самих умений.

Особые применения

В описании некоторых умений есть специальные врезки, рассказывающие о необычных и творческих вариантах применения этого умения, которые предоставляют игрокам большие возможности. Рядом с описанием каждого умения, имеющего особые применения, есть такая врезка.

Специализированные умения

Некоторые умения, на самом деле, представляют собой целые группы похожих навыков, для удобства объединённых вместе. Всякий раз, приобретая такое умение, персонаж должен выбрать одну специализацию. Специализации могут обозначать знания персонажа об определенных местах, людях и событиях; способность управлять определенными типами боевой техники или обращаться с особым снаряжением; умение читать карты и прокладывать курс по земле или меж звезд; способность говорить и читать на одном из бесчисленного множества языков, шифров и символов, используемых народами сорок первого тысячелетия.

Персонаж может приобретать одно и то же специализированное умение несколько раз, всякий раз выбирая новую специализацию. Купленные умения одной группы во всех отношениях считаются разными умениями и улучшать их нужно отдельно друг от друга. В описаниях специализированных умений указаны возможные специализации.

Виды умений

Некоторые умения относятся к определенным видам и следуют общим для всего вида правилам. Разделение на виды позволяет как игрокам, так и ведущему мгновенно соотносить умения с соответствующими правилами из **главы I**. Существует четыре вида умений: *ремесленные*, *социальные*, *следственные* и умения *передвижения*.

Ремесленные умения

Такие умения позволяют персонажам создавать новые предметы из составных частей или сырья. Это может быть что угодно – от необычных наркотиков и особого оружия до берущих за душу произведений искусства и дьявольски хитрых ловушек. Для создания предмета ведущий обычно назначает длительный тест и сверяется с правилами на ремёсла, изложенными в соответствующей врезке ниже.

Социальные умения

Все относящиеся к этому виду умения связаны с общением с другими людьми. Сложность тестов зависит от *предрасположенности* вашего визави к взаимодействию и определяется ведущим в соответствии с обстоятельствами. Подробнее см. **главу IX «Ведущий»**, стр. 296.

Социальные умения и толпы

Для опытного командира или пылкого оратора не редкость выступать перед большой группой людей. Используя *социальное* умение, персонаж может воздействовать им на количество людей, не превышающее 10 × (Бонус Товарищества персонажа) – при условии, что они могут чётко слышать и понимать его. В случае с состязательным тестом, персонаж делает один бросок и сравнивает его результат с результатами бросков каждого из тех, на кого он пытался повлиять своими речами.

Следственные умения

Большинство умений этого вида позволяет персонажам собирать информацию из разных источников и часто требуют от персонажей длительных тестов, для того, чтобы получить некие знания о предстоящем задании или ожидаемом противнике. Ведущий определяет, сколько времени займёт тест. Само собой, что вычислить местоположение секретной базы культа – это несколько более хлопотно, чем узнать, по какой дороге движется танковая колонна.

Использование альтернативных характеристик

Каждое умение основано на характеристике, против которой бросаются все тесты этого умения. Эта характеристика указана в описании умения. Обычно персонажи будут использовать именно её, но в некоторых обстоятельствах ведущий может решить, что сейчас лучше подойдет другая характеристика и потребовать использовать её.

Умения передвижения

Умения этого вида касаются манёвренности персонажа и способности разными способами преодолевать разные препятствия – от отчаянных прыжков через пропасть до лазанья по отвесным скалам. На эти умения сильно влияют всевозможные ограничения подвижности персонажа – ранения, переломы конечностей и условия среды.

Постижение умений

Персонажи, переживающие одно приключение за другим, постепенно развиваются, становясь более опытными и умелыми. Изучая новые умения и улучшая уже имеющиеся, персонаж становится сильнее и получает возможность решать встающие перед ним задачи по-новому. Умения, как и все остальные улучшения, либо имеются у персонажа с мига создания, либо приобретаются за *очки опыта*. Количество очков, которые нужно будет уплатить, зависит от ранга умения и *склонностей* персонажа (см. **главу III**, стр. 97).

Ранги умений

Просто уметь что-либо и быть настоящим мастером – две очень разные вещи, и два персонажа могут владеть одним и тем же умением на совершенном разном уровне. Чтобы отразить постепенное увеличение мастерства героев, каждое умение имеет четыре ранга. В таблице ниже указано, какие преимущества даёт каждый из рангов.

Таблица 4-1 «Ранги умений»

Ранг	Что даёт
Ранг 1 (Обученный)	Использование умения без штрафа -20 за неподготовленность
Ранг 2 (Тренированный)	Бонус +10 ко всем тестам этого умения †
Ранг 3 (Опытный)	Бонус +20 ко всем тестам этого умения †
Ранг 4 (Ветеран)	Бонус +30 ко всем тестам этого умения †

† Персонажи всегда используют только максимальный из имеющихся бонусов

Ремёсла

Имея подходящие умения и материалы, персонажи могут создавать новые предметы – простые вещи (например, копья или непромокаемые накидки), препараты и медикаменты из природных или синтетических составляющих или даже высокотехнологичные предметы (гранаты или автоматические винтовки). Для того чтобы создать что-либо, персонажу нужно три вещи – подходящее умение, сырьё и время.

Ремесленные умения

Существует три особых ремесленных умения, с помощью каждого из которых можно создавать определенные виды предметов.

● ***«Медика»*** позволяет персонажу производить все виды наркотиков и лекарств, описанных в **главе VI** (стр. 196). С разрешения ведущего, игрок может даже придумывать новые препараты из ядов убитых существ или имитирующих эффект определенного мира или окружающей среды. Чтобы создать препарат, персонаж должен обладать хотя бы небольшим количеством того вещества, которое он пытается создать – в качестве образца.

● ***«Выживание»*** позволяет персонажу создавать всевозможные простые предметы, вроде одежды или запасов еды. При помощи этого умения можно создать любой предмет, обладающий свойством *«Примитивное»* или любое *низкотехнологичное* оружие (см. **главу VI**). С разрешения ведущего, игрок может создать любой простой предмет, если в его конструкции не применяются сложные детали или движущиеся части (например, рукастому гвардейцу по силам сшить одежда, смастерить телегу или выстроить хижину).

● ***«Пользование техники»*** позволяет персонажу создавать сложные высокотехнологичные устройства, которые обычно производятся в кузницах имперских миров. С разрешения ведущего игрок, используя это умение, может создать любое оружие, доспех, взрывчатку или устройство. «*Пользование техники*», в отличие от «*Медики*» и «*Выживания*», позволяет создавать очень сложные предметы, секреты производства которых тщательно охраняются и доступны лишь персонажам с широкими познаниями, вдобавок имеющим в распоряжении хорошую мастерскую.

Сырьё

Для создания предмета, персонажу нужны исходные материалы – без них ничего не выйдет. Найдется ли нужное в пределах досягаемости – решать ведущему и его здравому смыслу (например, на диком мире можно найти много простого сырья, годного для ремесленничанья посредством *«Выживания»*, но собрать там автоган будет просто не из чего). Определив, может ли персонаж добыть сырьё, ведущий решает, на какие затраты ему при этом придётся пойти. Как правило, для использования *«Пользования техники»* как ремесла (а также *«Медики»*, если речь идет об особо сильных и синтетических препаратах) сырье приходиться покупать. С другой стороны, всё необходимое для *«Выживания»* можно найти и так (например, древесину для лука – в лесу, а металлолом, чтобы сделать наконечник копья – в подулье).

Доступность нужных игроку материалов определяется так – возьмите *доступность* предмета, который игрок желает изготовить, и повысьте её на один шаг (*средний* предмет становиться *обычным*, *обычный – распространенным* и т. д). Затем персонаж бросает тест *снабжения* так, как если бы хотел получить этот предмет. Добыв материалы, он может браться за дело.

Время

Создание предметов требует времени, что отражается в длительном тесте, назначаемом ведущим. Его продолжительность зависит от того, насколько сложный предмет игрок собирается создать. Окончательное решение всегда за ведущим, но он может использовать **таблицу 2-2 «Ремесло»** как образец.

Таблица 2-2 «Ремесло»

Тип предмета	Время	Успехи в длительном тесте
Медика		
Препараты природного происхождения	1к5 часов	4
Синтетические препараты	2к10 часов	8
Выживание		
Оружие	1к5 часов	5
Доспехи	1к10 часов	6
Снаряжение	1к5 часов	3
Пользование техники†		
Оружие	1к5 дней	8
Доспехи	1к10 дней	12
Снаряжение	1к5 дней	8

† *Помните, что в случае с «Пользованием техники», персонажи не могут создавать предметы, методика производства которых им неизвестна*

Ведущий вправе модифицировать ремесленные тесты в зависимости от таких факторов, как наличие помощников, мастерской или лаборатории, избытка сырья или денег.

Описания умений

В этом разделе подробно описаны все умения системы **Only War**, приведены примеры их использования и другая важная информация.

Таблица 4-3 «Список умений»

Название	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Акробатика	Ловкость	Универсальная	Передвижение
Атлетика	Сила	Универсальная	Передвижение
Бдительность	Восприятие	Полевые навыки	-
Безопасность	Интеллект	Техника	-
Выживание	Восприятие	Полевые навыки	Ремесленное, Передвижение
Допрос	Сила воли	Общение	Следственное, Социальное
Запретное знание †	Интеллект	Знания	Следственное, Социальное
Запугивание	Сила	Общение	Следственное, Социальное
Командование	Товарищество	Лидерство	Социальное
Ловкость рук	Ловкость	Знания	-
Логика	Интеллект	Знания	Следственное
Медика	Интеллект	Полевые навыки	-
Навигация †	Интеллект	Полевые навыки	-
Обаяние	Товарищество	Общение	-
Обман	Товарищество	Общение	Следственное, Социальное
Обыденное знание †	Интеллект	Универсальная	Следственное, Социальное
Парирование	Ближний бой	Защита	Боевое
Пользование техники	Интеллект	Техника	Ремесленное, Следственное
Проницательность	Восприятие	Универсальная	Следственное, Социальное
Психическое чутьё	Восприятие	Псайкерство	-
Ремесло †	Интеллект	Универсальная	Ремесленное, Социальное
Сбор информации	Товарищество	Общение	Следственное, Социальное
Скрытность	Ловкость	Полевые навыки	Передвижение
Торговля	Интеллект	Знания	Следственное, Социальное
Уклонение	Ловкость	Защита	Передвижение, Боевое
Управление †	Ловкость	Полевые навыки	-
Учёное знание †	Интеллект	Знания	Следственное, Социальное
Языкознание †	Интеллект	Универсальная	-

† *Специализированное умение*

Акробатика (Ловкость) *(Acrobatics)*

Склонности: Ловкость, Универсальная

«Акробатика» отражает умение персонажа ловко и изящно перемещаться, всегда сохранять равновесие и поддерживать себя в форме. Используя этот навык, персонаж может грациозно перепрыгивать глубокие пропасти, сохранять равновесие на качающейся палубе или умело падать, ничего себе не ломая. В бою опытный акробат способен крутить сальто, ходить колесом и ловко избегать ударов, ускользая от врагов с быстротой молнии или постоянно держась вне зоны их досягаемости.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Акробатики»*, когда:

● Персонаж пытается сохранить равновесие или не упасть при движении по неустойчивой или дрожащей поверхности.

● Персонаж хочет приземлиться при прыжке с большой высоты, не переломав себе половину костей.

● Персонаж пытается преодолеть препятствие или обойти врага на своем пути, не останавливаясь.

Применение: полное действие, если не указано обратного.

Примеры модификаторов

Модификатор	Обстоятельства
+30	Перемещение по открытой местности с гравитацией земного уровня; движение без брони.
+20	Перемещение по негустому лесу или высокой траве; движение без оружия или других вещей в руках.
+10	Перемещение в зоне пониженной гравитации; движение только в нагрудной броне.
+0	Перемещение через руины или по зыбучим пескам.
-10	Перемещение по пересеченной местности; движение в тяжелой броне.
-20	Перемещение в невесомости; движение с руками, связанными за спиной.
-30	Перемещение в зоне гравитации, втрое превышающей земную.

Особые применения умения «Акробатика»

Ниже описаны особые применения умения *«Акробатика»*.

Побег

Персонаж может воспользоваться этим умением, чтобы выскользнуть из оков или вывернуться из вражеской хватки. В качестве полного действия персонаж может совершить тест *«Акробатики»*, чтобы освободиться от связывающих его веревок, наручников и т. п. Этот тест можно использовать всего один раз – провал означает, что персонаж слишком крепко связан и не может освободиться этим путём. Ведущий может модифицировать этот тест, а зависимости от того, чем и как связан персонаж.

Также персонаж может использовать *«Акробатику»* вместо Ловкости или Силы, чтобы вывернуться из *захвата* (см. **главу VIII,** стр. 240).

Маневрирование

В бою опытный акробат может легко избегать столкновения с врагом и отступать из боя без лишнего риска для себя. Персонаж может предпринять действие *«Отступление»* (см. **главу VIII**, стр. 242) в качестве частичного, а не полного действия, пройдя **средний (+0) тест *«Акробатики»***.

Прыжок

Хороший акробат всегда умеет прыгать так, чтобы не разбиться при приземлении. Прыгая в длину или в высоту (см. **главу I**), персонаж может использовать *«Акробатику»* вместо Ловкости или Силы. Подсчитывая урон от падения, персонаж может уменьшить высоту падения на количество метров, равное своему бонусу Ловкости.

Атлетика (Сила) *(Athletics)*

Склонности: Сила, Универсальная

Умение *«Атлетика»* отражает способность персонажа бегать на длинные дистанции, лазить по отвесным поверхностям, плавать не уставая. Оно охватывает все возможные действия, основанные на физической силе. Хороший атлет может бежать долгие мили, носить на плечах большой груз, легко переплывать бурные реки. Также это умение позволяет находить в себе новые силы и забывать об *усталости* от бега, плавания или лазанья.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Атлетики»*, когда:

● Персонаж пытается переплыть водоём или удерживаться на воде.

● Персонаж хочет превозмочь *усталость* и двигаться дальше, даже будучи вымотанным до предела.

● Персонаж хочет забраться на утёс или преодолеть сильно пересеченную местность.

Предыстория персонажа может повлиять на его атлетические показатели. Умелый скалолаз не всегда ещё и опытный пловец, даже если находится в отличной форме. То же верно и для хорошего пловца, никогда не лазавшего по горам. Ведущему стоит учитывать это при определении сложности тестов. Например, тесты *«Атлетики»* для пересечения реки для уроженца мирапустыни или сильно кибернетизированного машиноведа будет сложнее, чем для того, кто вырос в водном улье.

Применение: полное действие, если не указано обратного.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Подъём по лестнице в спешке; плаванье в совершенно спокойной воде
+20	Подъём по строительным лесам; попытки удержаться на поверхности воды
+10	Подъём по стене улья; плаванье с использованием спецсредств (ласты и т. п.)
+0	Подъём по каменной стене с торчащими камнями; плаванье в глубоком озере
-10	Подъём по кирпичной стене; плаванье в медленной реке
-20	Подъём по бетонной стене без спецсредств; плаванье против течения
-30	Подъём по скользкой пласталевой стене; плаванье во время шторма

Особые применения умения «Атлетика»

Ниже описаны особые применения умения *«Атлетика»*.

Превозмогание усталости

Тренированные атлеты намного выносливее обычных людей. Если персонаж, имеющий это умение, получает уровень *усталости*, вызванной бегом, плаваньем или лазаньем, он может в качестве свободного действия предпринять **трудный (-10) тест *«Атлетики»***, чтобы игнорировать этот уровень *усталости*. Превозмогать таким образом можно бесконечно, однако, провалив тест, персонаж обязан отдохнуть хотя бы четыре часа и не может в этот промежуток времени предпринимать тесты *«Атлетики»*.

Поднятие тяжестей

Атлеты прекрасно знают пределы своих сил и способны на короткое время поднимать даже очень большой вес. В качестве свободного действия, персонаж может предпринять **средний (+0) тест *«Атлетики»***, чтобы повысить свою *грузоподъёмность* на протяжении одной сцены. За каждую ступень успеха в тесте, его Сила возрастает на 10 до максимума в 100 (только в целях определения *грузоподъемности* – подробнее о ней см. стр. 34). Эту способность можно пытаться применять только один раз за одну сцену.

Бдительность (Восприятие) *(Awareness)*

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

«Бдительность» – это способность персонажа постоянно замечать всё происходящее вокруг и вовремя реагировать на опасность. Бдительный гвардеец будет обращать внимание на разные мелочи, звуки и запахи раньше остальных, понимать, что они предвещают и откуда взялись. *«Бдительность»* часто используют для обнаружения засад и просто спрятанных предметов.

Как правило, *«Бдительность»* применяется при поиске врагов или предметов, заметить которые с первого взгляда невозможно. Не путайте с умением *«Проницательность»* – оно применяется для чтения скрытых эмоций, мотивов и других чувств. Ищете спрятанное – применяйте *«Бдительность»*, слышите ложь – *«Проницательность»*.

При использовании *«Бдительности»* против врага (например, для обнаружения засады) бросается состязательный тест *«Бдительности»* персонажа против *«Скрытности»* противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Бдительности»*, когда:

● Персонаж идёт в засаду или если за ним хвост.

● Персонаж хочет обыскать какую-либо область, чтобы найти спрятанный предмет или улику.

● Персонаж пытается подслушать разговор или случайно услышать ценную информацию.

Применение: свободное действие, предпринимаемое в ответ на что-либо.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Заметить приближение танка; найти область джунглей «обработанную» бомбардировкой с «Мародёра»
+20	Заметить следы *крупного* существа или машину, стоящую за зданием
+10	Обнаружить маленький предмет на открытой местности; следить за замаскированным артиллерийским орудием
+0	Найти нужного человека в толпе; обыскать комнату
-10	Обнаружить хорошо устроенную засаду; обшарить целое здание в поисках определенного документа
-20	Найти особенную болтерную гильзу на поле боя
-30	Заметить убийцу в тёмной комнате; перевернуть вверх дном все планетарные архивы в поисках грузовой декларации

Особые применения умения «Бдительность»

Ниже описаны особые применения умения *«Бдительность»*.

Чтение по губам

Читая по губам, персонаж может понимать разговор, даже если не слышит произносимых фраз. Персонаж должен чётко видеть рот говорящего и понимать язык, на котором тот говорит. Сложность теста возрастает на -10 за каждые десять метров расстояния между персонажем и говорящим. По решению ведущего возможные и другие штрафы – за темноту, туман и другие подобные факторы. Однако магнокли и подобные им устройства могут смягчить штрафы или даже предоставить бонусы. Успешный тест *«Бдительности»* позволяет персонажу понять общий смысл разговора – например, то, что говорят о расписании патрулей или недовольстве командиром. Дополнительные ступени успеха дают больше сведений. Нет нужды бросать тест каждый раунд – одной ступени успеха достаточно для того, чтобы понять весь разговор, касающийся одной темы. Когда будет необходим новый тест – решать ведущему.

Безопасность (Интеллект) *(Security)*

Склонности: Интеллект, Техника

Это умение используется для того, чтобы взламывать замки и обходить системы защиты, пробираться в охраняемые зоны или самим защищаться от подобных вторжений. Персонаж с этим умением обучен взламывать механические замки и разгадывать коды, используя, как обычные отмычки, так и когитаторы и другие технологические устройства. Также взломщики способны сами устанавливать пассивные системы защиты и даже ловушки для воров и других незваных гостей.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Безопасности»*, когда:

● Персонаж хочет отпереть запертую дверь.

● Персонаж желает взломать когитатор и узнать укрытые в нём тайны.

● Персонаж пытается установить ловушки для врагов или защитить ими лагерь.

Применение: одна минута; минус десять секунд за каждую ступень успеха.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Взлом примитивного или простого в конструкции замка.
+20	Взлом когитатора простенькой системы защиты с помощью сильного машинного духа.
+10	Взлом частично недействующего или плохо обслуживаемого замка.
+0	Отключение стандартной системы зашиты с использованием обычных, но необходимых инструментов.
-10	Взлом качественного и хорошо обслуживаемого замка.
-20	Взлом качественного и сложного замка со множеством частей.
-30	Взлом дьявольски сложного замка или замка, созданного чужими.

Особые применения умения «Безопасность»

Ниже описаны особые применения умения *«Безопасность»*.

Ловушки

Персонаж с умением *«Безопасность»* также способен изготавливать и устанавливать ловушки, имея нужные материалы и достаточно времени. Ловушки могут быть самыми разными – взведенные гранаты, спрятанные под трупами (которые взорвутся, если тело перевернуть), волчьи ямы, капканы, стреляющие дробовики. Время и ресурсы, требуемые для их создания, а также наносимый ими урон определяются ведущим и использованным сырьём (см. **главу VI «Арсенал»** и **VIII «Бой»**, где изложены правила на урон, наносимый оружием и условиями окружающей среды). Вероятность того, что враг не заметит ловушку и что последняя сработает как надо, зависит от умения *«Безопасность»* персонажа. При установке ловушки бросается обычный тест умения (с модификаторами за обстоятельства установки и сложность самой ловушки), но тест бросается ведущим втайне. Другой вариант – тесты на установку ловушек становятся состязательными и бросаются против *«Бдительности»* возможных жертв.

Выживание (Восприятие) *(Survival)*

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

«Выживание» отражает способность персонажа существовать в дикой местности, вне жилищ, деревень и городов. Персонаж, владеющий этим умением, способен выживать вдали от цивилизации, объезжать диких зверей, предсказывать погоду, имея при себе минимум вещей и не нуждаясь в пополнении припасов или посторонней помощи. Также это умение можно применять для создания несложных вещей, вроде луков, ножей или простой одежды. Также при помощи *«Выживания»* персонаж может выслеживать добычу (зверя или человека) в любой местности.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Выживания»*, когда:

● Персонаж хочет найти еду или воду в опасной местности.

● Персонаж пытается развести костер, не имея ни спичек, ни зажигалки и тому подобных вещей.

● Персонаж пытается выследить врага в глубинах подулья.

Применение: полное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Идти по следу *огромного* или истекающего кровью врага.
+20	Идти по следу, оставленному в мягкой земле, пепле или грязи.
+10	Идти по следу, оставленному минуту назад.
+0	Идти по следу в лесу.
-10	Идти по следу, двигаясь с большой скоростью (на бегу или во время марш-броска).
-20	Идти по следу ночью или во время бури.
-30	Идти по старому следу, пересекающему скалистую местность или неглубокие водоёмы

Особые применения умения «Выживание»

Ниже описаны особые применения умения *«Выживание»*.

Ремесло

«Выживание» можно использовать для того чтобы создавать простые предметы – от накидок и каменных строений до копий и ловушек. Время, сложность и материалы, требуемые для создания предмета, сильно зависят от сложности поставленной задачи, того, какая мастерская есть у персонажа и обладает ли он чертежами или помощниками. См. врезку **«Ремёсла»** выше.

Выслеживание

«Выживание» можно использовать для того, чтобы находить добычу по следам, что очень полезно при охоте. Очевидный след не требует теста умения, идти по нему – это просто часть движения персонажа. Тест требуется, в случае, когда время или стихии уничтожили часть следов, или когда их обнаружению препятствует погода – например, туман или темнота. Тест модифицируется особенностями следа и окружающей среды. Хитрый или коварный зверь непременно попытается сбить охотника с толку или замести следы. В любом случае, когда противник пытается запутать персонажа, тест *«Выживания»* охотника становится состязательным и бросается против *«Скрытности»* цели.

Звероводство

Персонажи способны приручать, дрессировать и даже объезжать животных, которых они встречают во время своих странствий, будь то шипопсы или благородные боевые скакуны. Приручение и обучение – длительные тесты, продолжительность которых определяется природой и нравом животного. *Предрасположенность* диких или агрессивных зверей меняется на один шаг за каждые две ступени успеха в тесте (до максимума в три шага за один тест *«Выживания»*, занявший полное действие). Для особенно хорошо обученных или не отличающихся высоким Интеллектом или Силой воли животных ведущий может назначить штрафы. После того, как зверь покорится воле хозяина – или, в случае особо вольного и упорного животного, после того, как признает в человеке равного – хозяин сможет отдавать ему команды в качестве частичных действий. *«Звероводство»* не сработает на кибер- или пси-связанных животных или ксеносов, обладающих сознанием.

Допрос (Сила воли) *(Interrogation)*

Склонности: Сила воли, Общение

«Допрос» позволяет персонажу выбивать информацию из тех, кто не хочет ею делиться. Обычно это пытки, при которых жертва готова выболтать что угодно, лишь бы прекратить боль, но изредка применяют продуманное сочетание психологического давления, специальных орудий, препаратов и некоторых других методов. Ведущий может усложнить или облегчить тест в зависимости от того, есть ли под рукой нужные инструменты и т. п. *«Допрос»* – это всегда состязательный тест *«Допроса»* персонажа против Силы воли противника. Побеждая в состязательном тесте, персонаж получает один ответ за каждую ступень успеха. Если в тесте побеждает противник, ничего не происходит. Провал на две или больше ступени наносит 1к10+(Бонус Силы воли персонажа) единиц урона жертве и лишает возможности продолжить её допрос на ближайшие 1к5 дней. Если дознаватель терпит четыре или больше ступеней провала, он наносит жертве такой же урон, а сама жертва получает бонус +30 к Силам воли, сделанным для того, чтобы сопротивляться попыткам *«Допроса»*

от рук этого персонажа или его союзников. Каждый тест *«Допроса»* причиняет жертве один уровень *усталости*.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Допроса»*, когда:

● Персонаж пытается выбить из имперского адепта сведения о его начальстве.

● Персонаж пытается узнать больше о планах боя от гвардейского капитана.

Применение: час или больше (зависит от жертвы и агрессивности допроса).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	У жертвы нет причин запираться, и она активно сотрудничает.
+20	Жертва страшно напугана допросчиком.
+10	Жертва побаивается допросчика.
+0	У жертвы есть весомые причины молчать; она считает допросчика равным себе.
-10	Жертва чувствует, что у неё есть преимущество над допросчиком.
-20	Жертва уверена в скором спасении.
-30	Расколовшись, жертва обречет себя на участь, худшую, чем может измыслить для неё допросчик.

Запретное знание (Интеллект)

(Forbidden Lore)

Склонности: Интеллект, Знания

Умения из группы *«Запретное знание»* отражают осведомленность персонажа в областях тайных и неизвестных обычному жителю Империума. Зачастую простое обладание таким знанием – уже отвратительное преступление, достаточно для того, чтобы попасть в руки Инквизиции, так что персонажу стоит хорошо обдумать, кому можно раскрывать границы своих познаний, а кому – нет.

«Запретное знание» – это специализированное умение (см. раздел **«Специализированные умения»**). Ниже перечислены возможные специализации.

Адептус Астартес: знание традиций, обычаев, ритуалов и верований имперского Космического Десанта, а также родных миров его орденов.

Адептус Механикус: глубокое понимание последователей культа Машины, в том числе их ритуалов, таинств, верований, философии и некоторых особенных вещей, вроде Универсальных законов.

Археотех: знания о великих и утерянных технологиях прошедших эпох и догадки об их назначении и применении.

Варп: понимание природы энергий Варпа, их взаимодействия, связи с реальным миром и влияния на варп-путешествия.

Демонология: знание о самых чудовищных созданиях Варпа и их искаженных проявлениях в материальном мире.

Ересь Гора и Долгая война: знание причин и истории десятитысячелетней войны между прислужниками Губительных сил и Империумом Человечества.

Ересь: знание о практиках, признанных в Империуме еретическими, самых знаменитых еретиках и их деяниях.

Инквизиция: понимание природы этой тайной организации, знание её ордосов, основных догм и знаменитых членов.

Кодекс Астартес: понимание Кодекса Астартес и его применения в орденах Космического Десанта.

Ксеносы: знание о малых и больших ксенорасах, ведомых Империуму, их облика и угрозы, которую они представляют человечеству.

Мутанты: знания о стабильных и нестабильных мутациях человечества, их постепенном развитии и разлагающем влиянии, а также знакомство с некоторыми книгами и трудами по этой теме.

Навигаторы: тайные знания о семействах Навис Нобилите, их программах размножения, привычных мутациях и знаменитых патриархах.

Пираты: знания об этом биче варп-путешествий, их тактике, знаменитых кораблях и капитанах.

Псайкеры: способность распознавать псайкеров, знание о пределах и проявлениях их способностей, понимание опасности, которую они представляют.

Успешный тест *«Запретного знания»* означает, что ведущий должен что-то сообщить игроку. Чем больше был успех теста, тем больше сведений должно выдаваться.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Запретного знания»*, когда:

● Персонаж разыскивает информацию о возможной активности культов на имперском мире.

● Персонаж хочет понять, может ли Инквизиция заинтересоваться делом, что он затеял.

● Персонаж хочет узнать больше о загадочных монолитах на пустынном мире.

● Персонаж ищет сведения о действиях ужасных эльдаров.

● Персонаж желает постичь истинное имя могущественного демона.

● Персонаж хочет узнать, как провести обряд, что вызовет отродье Варпа.

● Персонаж хочет узнать больше о псайкерах и их способностях.

● Персонаж пытается вспомнить информацию о легионах-предателях и их вечной войне против Империума.

Применение: свободное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Знать о существовании таких ксенорас как орки или тираниды.
+20	Знать о том, что такое Варп.
+10	Вспомнить о существовании еретического текста.
+0	Знать природу и события Ереси Гора.
-10	Вспомнить о существовании малоизвестных местных ксенорас, вроде рак'голов.
-20	В точности представить себе природу и побуждения демонов и существ Варпа.
-30	Постичь истинное имя демона.

Запугивание (Сила) *(Intimidate)*

Склонности: Сила, Общение

«Запугивание» – это способность заставлять других людей трепетать перед персонажем, соглашаясь на его требования или рассказывая всё, что он захочет. Достаточно грозный гвардеец может проложить себе путь через недоверчивых караульных, угрозами вырвать из гражданских их тайны или заставить врагов прекратить сражение, а то хуже будет.

При использовании *«Запугивания»* против противника (например, при попытке заставить противника выполнить требования персонажа или прекратить сопротивление) бросается состязательный тест *«Запугивания»* персонажа против Силы воли противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Запугивания»*, когда:

● Персонаж пытается заставить кого-то убраться с дороги.

● Персонаж пытается выбить информацию из враждебного и сопротивляющегося NPC.

● Персонаж пытается угрозами заставить врага прекратить бой.

Применение: полное действие

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Противник очевидно ничтожен (это всего лишь грот, раб и т. п.).
+20	Противник не в лучшем положении – ранен или находиться в меньшинстве.
+10	Противник физически слабее или ниже по положению.
+0	Противник равен персонажу как физически, так и социально.
-10	Противник физически сильнее или выше по положению.
-20	Противник превосходит персонажа числом или оружием.
-30	Противник очевидно более могущественен, чем персонаж – он правитель целой планеты или военный вождь.

Командование (Товарищество) *(Command)*

Склонности: Товарищество, Лидерство

«Командование» – это способность эффективно руководить людьми в бою. Это умение позволяет персонажу направлять действия своих подчиненных и отдавать приказы быстро и точно. Кроме того, его можно использовать, чтобы вдохновить солдат на героические подвиги или заставить их бояться своего командира больше, чем врага.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Командования»*, когда:

● Персонаж хочет отправить своего *товарища* в особо опасную передрягу.

● Персонажу нужно сплотить *отделение* или удержать контроль над ним при внезапной атаке врага.

Применение: частичное действие для простых приказов; полное действие для более точных и подробных.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Поставленная задача очень проста; у подчиненных очень высок боевой дух.
+20	Поставленная задача может быть выполнена быстро или прекрасно знакома подчиненным.
+10	Поставленная задача привычна для подчиненных; подчиненные превосходят врага числом.
+0	Поставленная задача сложна; командир – новичок в подразделении, которым командует.
-10	Численный перевес на стороне врага.
-20	Поставленная задача нуждается в осмыслении или незнакома для подчиненных.
-30	Поставленная задача чрезвычайно сложна или опасна; у подчиненных очень низок боевой дух.

Особые применения умения «Командование»

Ниже описаны особые применения умения *«Командование»*.

Вдохновление

Похвалой, чётким приказом или угрозой расправы командир заставляет подчиненных выкладываться на все сто. В качестве полного действия, командир предпринимает **средний (+0) тест *«Командования»***, чтобы вдохновить одного или нескольких подчиненных. «Вдохновлённые» получают бонус +10 к своему следующему тесту умения или характеристики.

Устрашение

Командир может использовать своё умение для того, чтобы заставить солдат страшиться его больше чем самого кошмарного врага. В качестве *реакции*, персонаж может попытаться противодействовать *страху* (см. стр. 297), который испытывают его подчиненные, провалившие тесты Силы воли, вызванные внушающим *страх* противником. Бросьте состязательный тест *«Командования»* против Силы воли вызвавшего *страх* существа. И персонаж, и страшное существо получают бонус +10 к тесту за каждый уровень особенности *«Страх»*, которой они обладают. Если персонаж побеждает в тесте, его подчиненные игнорируют воздействие *страха*, вызванные этим врагом на протяжении одной сцены.

Ловкость рук (Ловкость) *(Sleight of Hand)*

Склонности: Ловкость, Знания

Гвардейцы используют это умение, когда требуется хитрость и сноровка – например, если нужно стащить небольшую вещь, обчистить карманы или показать фокус. Ведущий определяет сложность в зависимости от размеров предмета, с которым работает персонаж, и того, насколько внимательно за ним наблюдают. Тесты *«Ловкости рук»* всегда состязательные и бросаются против *«Бдительности»* или *«Проницательности»* противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Ловкости рук»*, когда:

● Персонаж пытается стащить что-нибудь из чужого кармана.

● Персонаж должен украсть улику с места преступления.

Применение: частичное действие; может быть свободным, но в таком случае тест получит дополнительный штраф -10.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Обокрасть спящего огрина.
+20	Обчистить карманы орка.
+10	Стащить ключ со стола, пока на вас никто не обращает внимания.
+0	Залезть в карман к человеку.
-10	Украсть инфопланшет во время разговора с кем-либо.
-20	Обнести склад Департаменто Мунитorум.
-30	Снять нож с пояса у круута.

Логика (Интеллект) *(Logic)*

Склонности: Интеллект, Знания

Это умение отражает способность персонажа мыслить логически, разгадывать головоломки, быстро и разумно анализировать информацию. Обладающий им гвардеец сможет приметить закономерность, оставшуюся тайной для других, собрать части целого воедино, уловить некий смысл во всеобщем хаосе. Кроме поиска улик, решения загадок и головоломок, *«Логика»* может помочь там, где большую роль играет удача – например, в азартных играх.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Логики»*, когда:

● Персонаж пытается разгадать загадку или головоломку.

● Персонаж ищет зацепки в неструктурированной горе информации.

● Персонаж пытается выиграть в азартной игре.

Применение: минута или дольше (для решения более сложных проблем).

Особые применения умения «Логика»

Ниже описаны особые применения умения *«Логика»*.

Азартные игры

Играя в азартные игры, персонаж может использовать логическое мышление, а не полагаться на слепую удачу. Каждый участник делает ставку, и все бросают состязательный тест *«Логики»*. Персонаж с наибольшим количеством ступеней успеха (или наименьшим – провала) срывает куш.

Помните, что это особое применение *«Логики»* заключается в вычислении вероятностей и продумывании ходов – оно действует, только если персонаж играет честно, а ведь игроки нередко блефуют, обманывают, да и просто жульничают. Для блефа и подобных ему уловок вы можете использовать умение *«Обман»*, а *«Ловкость рук»* подойдет для того, чтобы припрятывать карты или подменять результаты. Тесты этих умений – состязательные, против *«Проницательности»* и *«Бдительности»* соответственно.

Шифрование и дешифровка

Персонажи могут использовать *«Логику»* для разгадки чужих шифров. Как правило, это требует немало времени (дни и недели упорной работы), а сложность зависит от того, сколько образцов шифра есть у персонажа и имеются ли какие-либо зацепки. Эти тесты должны быть не легче **трудных (-10)**, кроме тех случаев, когда шифр уже частично разгадан или у персонажа есть ключ.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Загадка или головоломка очень проста и имеет несколько возможных решений.
+20	Загадка или головоломка уже частично решена.
+10	Персонаж уже решал похожую загадку или головоломку.
+0	Несложная, но незнакомая загадка или головоломка.
-10	Загадка или головоломка очень объёмна или замусорена горой бессмысленной информации.
-20	Загадка или головоломка неполна, и персонажу приходиться додумывать сами условия задачи.
-30	Загадка или головоломка имеют ксенопроисхождение или порождены совершенно нечеловеческим разумом.

Медика (Интеллект) *(Medicae)*

Склонности: Интеллект, Полевые навыки

«Медика» – это сочетание познаний персонажа в биологии и его способностей залечивать раны, сращивать кости и даже проводить сложные хирургические операции (например, по вживлению бионических конечностей). Персонаж с этим умением способен оказывать первую помощь своим товарищам, диагностировать их заболевания, удалять органы (при этом оставляя пациента в живых, если под рукой есть нужное оборудование). При проведении сложных операций *«Медика»* очень сильно полагается на инструменты (см. **главу VI**) и даже простейшая аптечка может оказаться чрезвычайно полезной.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Медики»*, когда:

● Персонаж пытается оказать первую помощь раненому товарищу.

● Персонаж хочет диагностировать заболевание и назначить лечение.

● Персонаж пытается ампутировать конечность.

Применение: полное действие

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Оказание помощи тяжелораненному в полностью укомплектованном хирургинариуме с медсервиторами.
+20	Оказание помощи тяжелораненному в медицинской лаборатории улья с умелыми помощниками на подхвате.
+10	Оказание помощи тяжелораненному в полевом госпитале с обученными помощниками
+0	Лечение некритического ранения в полевых условиях.
-10	Оказание помощи тяжелораненному в одиночку.
-20	Оказание помощи тяжелораненному в полевых условиях.
-30	Оказание помощи тяжелораненному прямо посреди боя.

Особые применения умения «Медика»

Ниже описаны особые применения умения *«Медика»*.

Первая помощь

Персонаж, сведущий в медицине, может использовать это умение для оказания первой помощи, исцеления небольших травм, зашивания ран, перевязывания царапин и остановки крови. Чтобы оказать первую помощь, персонаж должен предпринять **средний (+0) тест *«Медики»***. Если пациент *тяжело ранен*, тест получает штраф -10. Если пациент *критически ранен*, тест получает штраф -10 за каждое очко критического урона. В случае успеха врач восстанавливает пациенту количество урона, равное своему бонусу Интеллекта плюс одно дополнительное очко урона за каждую ступень успеха в тесте (сперва восстанавливается критический, потом уже обычный урон). Одному человеку можно оказывать первую помощь только раз в двадцать четыре часа, и только если он не проходит *длительного ухода*.

Длительный уход

Умелый врач может обеспечивать лечение числа пациентов, не превышающего своего бонуса Интеллекта плюс ещё одного пациента за каждого помощника (неважно, обученного или нет). Если у врача больше пациентов, он получает штраф -10 за каждого «лишнего». Каждый обученный *«Медике»* помощник предоставляет доктору бонус +10 к тестам *«Медики»*, сделанным при *длительном уходе*.

В конце каждого 24-часового периода *длительного ухода*, доктор бросает **простой (+10) тест *«Медики»***. В случае успеха, его пациенты восстанавливают вдвое больше урона, чем должны были при обычных обстоятельствах (сперва восстанавливается критический, потом уже обычный урон). Сверх того, каждый пациент восстанавливает одно очко урона за каждую ступень успеха, которую его доктор набрал в своём тесте и ещё одно дополнительное очко урона за каждый последующий день *длительного ухода*, кроме первого.

Если доктор провалит тест, исцеление его пациентов не ускоряется. Кроме того, доктор должен выбрать количество своих пациентов, равное количеству ступеней провала, выбрав из числа самых тяжёлых (то есть, *критически раненых*; если таковых нет, то из *тяжело раненых*; если нет и таких, то из *легко раненых*). Каждый из этих несчастных должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости** или получить одно очко урона за каждую ступень провала теста. Этот урон не снижается ни бронёй, ни бонусом Выносливости. Если полученный таким образом урон станет критическим, пациент умрёт. Подробнее о лечении рассказывается в **главе VIII «Бой»**.

Диагноз

Умение *«Медика»* можно также использовать для того, чтобы диагностировать заболевание, как у одного персонажа, так и у большой группы. В случае с одним человеком, успешный тест определит его заболевание и правильное лечение. При использовании на группу людей, успешный тест предотвратит распространение заболевания или смягчит его эффекты (точное воздействие определяется ведущим в зависимости от природы и заразности болезни).

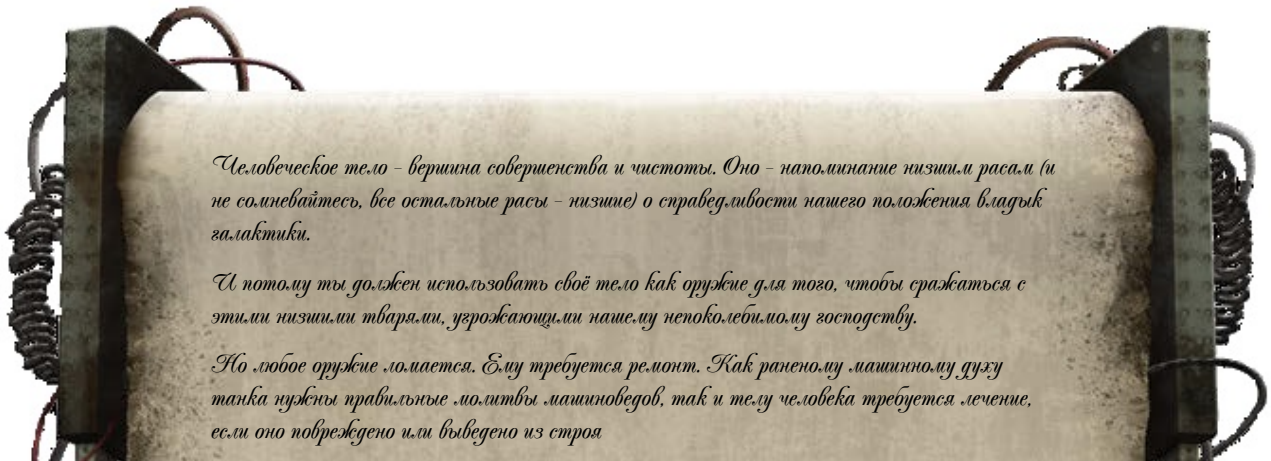
Химика

Опытный врач не может обойтись без знания лекарств, ядов, химикатов и токсинов. Умение *«Медика»* можно применять для того, чтобы распознавать или составлять эти снадобья. Кроме того, медик знает, как с наилучшим эффектом их применять к своим товарищам или врагам. Кроме того, *«Химика»* очень полезна при диагностировании пострадавших от ядов и токсинов и поиске антидотов.

Применение ядов и химикатов: особенно опасные яды и химикаты могут потребовать теста *«Медики»* для того, чтобы применить их или нанести на оружие. Обычно такой тест будет **средним (+0)**, а провал на четыре или больше ступеней означает, что кто-то серьезно напортачил с дозировкой и тот, кто будет их применять, испытает на себе их неприятные воздействия.

Ремесло: умение *«Медика»* можно использовать для создания всех типов препаратов из животных ядов или лекарств вроде стимма или жути. Требуемое время, сырьё и сложность теста во многом зависят от того, что врач хочет получить, от того, какое оборудование есть у него под рукой, располагает ли он помощниками и рецептами. Подробнее см. врезку **«Ремесла»** выше.

Противоядия: определив яд, химик может подобрать к нему антидот и создать его, имея под рукой нужные ингредиенты. Персонажу требуется образец токсина или крови своего пациента, и хотя бы обычная аптечка. Он должен предпринять длительный тест, в котором ему необходимо набрать количество ступеней успеха, которое определяет ведущий в зависимости от силы яда. Примерно – четыре ступени для слабых ядов, семь – для обычных, десять – для сильных. Успех приносит доктору 2к10 доз антидота, помогающего от определенного яда. Тест занимает 1к10 часов. Ведущий может модифицировать тест в зависимости от доступных ресурсов (давая бонусы за имеющиеся лаборатории и помощников).



Человеческое тело – вершина совершенства и чистоты. Оно – напоминание низшим расам (и не сомневайтесь, все остальные расы – низшие) о справедливости нашего положения владык галактики.

И потому ты должен использовать своё тело как оружие для того, чтобы сражаться с этими низшими тварями, угрожающими нашему непоколебимому господству.

Но любое оружие ломается. Ему требуется ремонт. Как раненому машинному духу танка нужны правильные молитвы машиноведов, так и телу человека требуется лечение, если оно повреждено или выведено из строя

Навигация (Интеллект) *(Navigate)*

Склонности: Интеллект, Полевые навыки

«Навигация» – это способность прокладывать путь от одной точки к другой, неважно, будь то на поверхности планеты или среди звёзд. Персонажи с умением *«Навигация»* способны быстро и верно находить правильное направление, даже не имея подходящих ориентиров, как среди опасных джунглей, так и через толпу города-улья. Также это умение используется для того, чтобы вести корабли через вихри Варпа.

Планетарная

Умение *«Навигация (Планетарная)»* используется для ориентирования как в дикой местности – например, в холодных тундрах или жарких джунглях – так и среди цивилизации – в городах-ульях или подземных комплексах.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Навигации»*, когда:

● Персонаж пытается пересечь незнакомую ему местность.

● Персонаж заблудился или очнулся в незнакомом месте и пытается определить своё местоположение.

● Персонаж хочет вычислить кратчайший путь от одной точки до другой.

Применение: минута для определения местоположения; 1к5 часов для прокладывания маршрута.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Знакомый или хорошо наезженный путь.
+20	Использование подробных карт и путеводителей.
+10	Открытая местность (включая лунные пустоши и пепельные равнины), имеющая чёткие ориентиры.
+0	Путешествие по лесу днём.
-10	Ночь или плохая погода.
-20	Отсутствие карт и другого снаряжения.
-30	Постоянно меняющаяся местность (например, песчаные дюны).

Звёздная

Умение *«Навигация (Звёздная)»* используется, чтобы проложить курс в реальном космосе и ориентироваться по звёздам, планетам и небесным явлениям. В первую очередь это умение используется на борту пустотных кораблей.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Навигации (Звёздная)»*, когда:

● Персонаж пытается пересечь звёздную систему.

● Персонаж обнаруживает, что корабль выбросило из Варпа в неизвестной части космоса и пытается установить своё местоположение.

● Персонаж хочет вычислить кратчайший путь от одной точки до другой.

Применение: минута для определения местоположения; 1к5 часов для прокладывания маршрута.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Знакомый или хорошо накатанный маршрут в пределах одной звёздной системы.
+20	Межзвёздное путешествие с использованием подробных карт и путеводителей.
+10	Путешествие между двумя планетами одной звёздной системы.
+0	Межзвёздное путешествие без использования карт и путеводителей.
-10	Звёздная аномалия (например, пульсар).
-20	Астероидное поле или скопления льда.
-30	Чрезвычайно опасные условия (например, система двойной звезды с чёрной дырой и остатками нескольких планет).

Варп

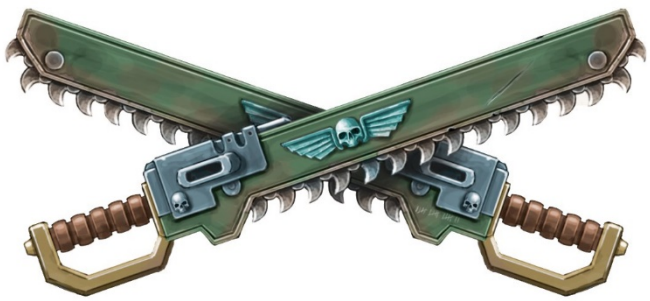
Умение *«Навигация (Варп)»* – редкая способность ориентироваться не в реальном мире, но в бурлящем и постоянно меняющемся пространстве Имматериума. Обычно этот навык пригождается тем, кто водит пустотные корабли, оснащённые варп-двигателями.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Навигации (Варп)»*, когда:

● Персонаж пытается провести корабль через Варп.

Применение: минута для определения местоположения; 1к5 часов для прокладывания маршрута.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Знакомый или хорошо наезженный варп-маршрут.
+20	Использование подробных карт или Астрономикона.
+10	Устойчивый варп-маршрут.
+0	Путешествие в Варпе между двумя близкими звездными системами.
-10	Отсутствие известного варп-маршрута.
-20	Отсутствие карт и другого оборудования.
-30	Варп-шторм.



Обаяние (Товарищество) *(Charm)*

Склонности: Товарищество, Общение

«Обаяние» используется для того, чтобы впечатлять людей или воздействовать на них улыбкой и добрым словом. Достаточно обаятельный персонаж может обернуть напряжённую обстановку себе на пользу или попасть туда, куда ему не положено совать нос, смягчив подозрительную охрану. *«Обаяние»* не нужно пробрасывать всякий раз, когда персонаж просто дружелюбно говорит с кем-либо, но нужно, если в ходе разговора он пытается изменить отношение другого человека к себе, повлиять на его мнение о чём-либо или убедить его сделать что-то, что собеседнику не нужно или невыгодно.

При использовании *«Обаяния»* против противника (например, чтобы изменить его настроение) бросается состязательный тест *«Обаяния»* персонажа против Силы воли противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Обаяния»*, когда:

● Персонаж хочет вызвать у другого человека беспричинную симпатию.

● Персонаж решает отвлечь человека от чего-либо, переключив его внимание на себя.

● Персонаж собирает сведения у местных или чужаков.

Применение: минута.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Собеседник уже очень дружелюбен или предан; сам персонаж очевидно безобиден.
+20	Собеседник дружелюбен; персонаж сдабривает свои слова взяткой или другим «стимулом».
+10	Собеседник от природы общителен; ему по душе пол или социальное положение персонажа.
+0	Собеседник равнодушен к персонажу или не имеет разумных причин принимать его предложение.
-10	Собеседник не хочет, чтобы его беспокоили; персонаж повел себя грубо или агрессивно.
-20	Собеседник в чем-то подозревает персонажа; персонаж вооружен до зубов.
-30	Собеседник откровенно враждебно относиться к персонажу; персонаж уже дурил или оскорблял его в прошлом.

Обман (Товарищество) *(Deceive)*

Склонности: Товарищество, Общение

«Обман» – это искусство дурачить людей, заставляя их верить в явную ложь. Персонаж, обладающий этим умением, превосходно умеет морочить чужие головы, скрывать свои истинные намерения и утаивать правду. Имея время и нужные вещи, *«Обман»* можно также использовать для маскировки, которая поможет скрыть свою внешность или даже выдать себя за кого-то другого.

При использовании *«Обмана»* против противника (например, при попытке соврать другому человеку или выдать себя за кого-то иного) бросается состязательный тест *«Обмана»* персонажа против *«Проницательности»* противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Обмана»*, когда:

● Персонаж лжёт кому-либо.

● Персонаж хочет запудрить мозги кому-либо потоком бессвязного трёпа.

● Персонаж хочет замаскироваться под кого-либо.

Применение: минута или больше (для сложных ситуаций).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Солгать, подкрепляя ложь зримыми аргументами; замаскироваться так, чтобы одурачить незнакомца.
+20	Сказать полуправду или не совсем ложь.
+10	Солгать тому, кто хочет поверить в услышанное.
+0	Солгать незнакомцу; создать сложную маскировку с использованием грима и другого реквизита.
-10	Солгать тому, кто уже подозревает персонажа в чем-либо.
-20	Обмануть того, кто уже был когда-то обманут этим персонажем.
-30	Сказать ложь, прямо противоречащую тому, что противник видит; замаскироваться под близкого друга или возлюбленную/возлюбленного своего противника.

Особые применения умения «Обман»

Ниже описаны особые применения умения *«Обман»*.

Маскировка

Персонаж, имеющий умение *«Обман»* может использовать его, чтобы замаскироваться, если у него есть на это время и реквизит. Нужное время сильно зависит от сложности маскировки – просто нацепить мундир с чужого плеча или вымазать лицо грязью займет едва ли минуту, а вот для того, чтобы правдоподобно выдавать себя за существо другого пола, расы или за какого-то конкретного человека, придется потратить часы, дни или даже больше. Время наведения маскировки и то, найдется ли под рукой подходящий реквизит, определяет ведущий. Когда персонаж замаскируется, ведущий будет втайне от игрока бросать за него тесты (это будут тесты *«Обмана»* со всеми уместными модификаторами) всякий раз, когда персонажа могут разоблачить. Эти тесты – состязательные, и бросаются против *«Проницательности»* того, кто пытается раскрыть персонажа. Если в первый раз тест был пройден, новые тесты не требуются до тех пор, пока не изменяться какие-нибудь обстоятельства (на персонажа падет подозрение или рядом с ним окажется новый, более наблюдательный NPC).

Обыденное знание (Интеллект)

(Common Lore)

Склонности: Интеллект, Универсальная

Умения *«Обыденное знание»* отражают совокупность базовых сведений о чем-либо – например, об определенном мире, расе или организации. Это умение отлично и от *«Учёного знания»*, предполагающего кропотливые исследования, и от *«Запретного»*, повествующего о тёмных и тайных вещах. Обыденное знание имеет дело лишь с самой общей информацией, зачастую полученной на житейском опыте.

Обыденное знание – это специализированное умение (см. раздел **«Специализированные умения»**). Ниже перечислены возможные специализации.

Адептус Арбитрес: знания о множестве отделов и подразделений Арбитрес, их иерархии, повседневной жизни и служении Имперскому Правосудию.

Адептус Астра Телепатика: знания о тонкостях набора и обучения псайкеров, роли астропатов и астротелепатии.

Адептус Механикус: самое общее понимание символов и обрядов Механикус.

Административум: сведения о запутанной махине Адептус Административум, его правилах, традициях и диктатах.

Внешний фронт: сведения, касающиеся Северова домината, *войны!* Мракозуба, Детей Шипов и действий Имперской Гвардии в этих местах.

Война: знания о великих битвах, знаменитых полководцах, героях и известных стратегиях защитников Империума и его врагов.

Вопящий вихрь: знания о множестве миров и банд Вопящего вихря и историй о них.

Иерихонский рубеж: основные сведения об Иерихонском рубеже и происходящих там событиях.

Империум: знания о сегментумах, секторах и наиболее известных мирах Империума.

Имперская вера: знания о таинствах, духовных практиках, видных деятелях Имперского Культа, его самых распространенных обрядах и праздниках в честь Императора.

Имперская Гвардия: основные сведения об иерархии, логистике, структуре, главных стратегических и тактических приёмах Гвардии, а также о самых знаменитых её полках.

Имперский Флот: основные сведения о чинах, обычаях, униформе и традициях Имперского Флота, а также о самых славных его адмиралах и кораблях.

Пространство Коронус: общие астрографические сведения о Пространстве, известные варп-маршруты, регионы и легенды.

Сектор Каликсида: общее представление о секторе Каликсида, включая сведения о лорде Хаксе и синтиллийской аристократии.

Техника: понимание простых литаний и обрядов, призванных успокаивать и задабривать машинных духов.

Экклезиархия: понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Обыденного знания»*, когда:

● Ведущий чувствует, что персонаж должен что-то знать о текущей ситуации, местности или встреченном человеке.

● Персонаж хочет узнать что-то достаточно обыденное.

Применение: свободное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Вспомнить название крупного региона.
+20	Вспомнить несколько общеизвестных фактов об этом регионе.
+10	Владеть сведениями об определённой планете.
+0	Вспомнить конкретную информацию об определённой планете или о хорошо известном месте на этой планете.
-10	Владеть сведениями о большом городе.
-20	Владеть сведениями о маленьком поселении.
-30	Вспомнить известную информацию об определённом человеке, почти неизвестном большинству людей.

Парирование (Ближний бой) *(Parry)*

Склонности: Ближний бой, Защита

Это умение отражает способность персонажа блокировать удары в рукопашной схватке, отражая их своим оружием или руками. Персонаж, ставший целью атаки в ближнем бою, может попытаться отразить эти атаки при помощи *«Парирования»*. Это действие – *реакция* (что также означает, что, как правило, его можно применить не больше одного раза за ход) и может быть применено только против атак в ближнем бою, нанесенных врагами, с которыми персонаж *вовлечён в ближний бой*. Успех теста *«Парирования»* означает, что удар противника был отбит. Если атака наносила несколько попаданий (например, враг обладал талантом *«Молниеносная атака»* и применял его) каждая достигнутая в тесте *«Парирования»* ступень успеха блокирует одно попадание. Все незаблокированные попадания попадают в персонажа по общим правилам.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Парирования»*, когда:

● Персонаж атакован в ближнем бою.

Применение: реакция.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Персонаж может легко увидеть атаку и у него есть не меньше раунда, чтобы отреагировать.
+20	Между персонажем и атакующим есть большое препятствие.
+10	Между персонажем и атакующим есть объект, частично скрывающий персонажа.
+0	Персонажу приходиться уворачиваться от атаки на открытой местности; это обычный модификатор для боя.
-10	Персонаж стоит в рыхлой земле, грязи или по колено в воде.
-20	Персонаж стоит по пояс в воде.
-30	Персонаж не видит атакующего.

Пользование техники (Интеллект)

(Tech-Use)

Склонности: Интеллект, Техника

Пользование техники – это искусство применять загадочные технологические устройства и даже создавать их. Персонаж с этим умением отлично умеет обращаться с простыми предметами, вроде вокс-вещателя или пикт-писца, хотя, скорее всего, не понимает, как именно эти штуки работают. Это умение можно использовать для того, чтобы создавать простые или сложные технологические устройства, имея время и материалы. *«Пользование техники»* – это скорее понимание Благословления Омниссии и знание нужных ритуалов культа Машины, чем фактическое постижение принципов науки – но в сорок первом тысячелетии между этим особой разницы нет.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Пользования техники»*, когда:

● Персонаж пытается починить сломанное оружие или боевую машину.

● Персонаж хочет улучшить работу какого-либо устройства.

● Персонаж пытается понять, как работает то или иное неизвестное технологическое устройство.

Применение: минута или дольше (для решения более сложных проблем).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Починить обычный предмет, имея запчасти (например, заменить ствол на лазгане).
+20	Починить предмет, имеющий несколько подвижных элементов (например, панцирный доспех).
+10	Починить предмет с помощью техножреца или сервитора-ремонтника.
+0	Заставить работать сложное устройство.
-10	Починить серьезно поврежденное сложное устройство (например, инфопланшет с дыркой от пули).
-20	Починить древнее устройство или обычное, но не имея запчастей.
-30	Починить ксеноустройство или устройство, обладающее машинным духом (например, когитатор).

Особые применения умения «Пользование техники»

Ниже описаны особые применения умения *«Пользование техники»*.

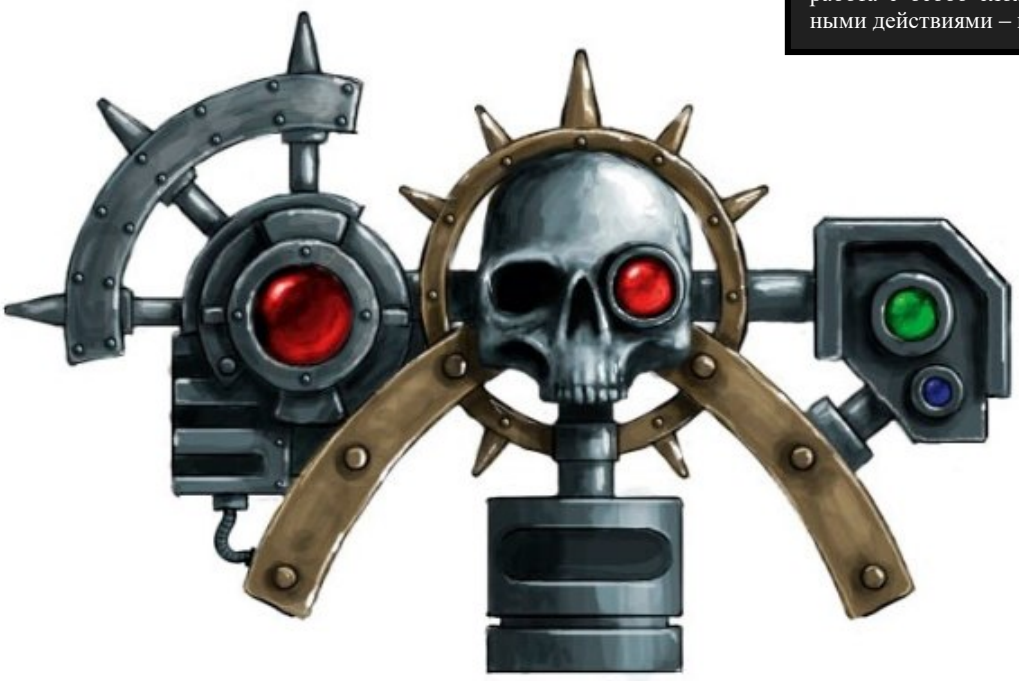
Ремесло

Персонаж, сведущий в *«Пользовании техники»*, может использовать это умение для того, чтобы собирать технологические устройства – от простых часов и паровых двигателей до современного оружия и брони. Время, сложность и материалы, требуемые для создания предмета, сильно зависят от сложности поставленной задачи, того, какая мастерская есть у персонажа и обладает ли он допуском к знаниям Адептус Механикус. См. врезку **«Ремёсла»** выше.

Подрывное дело

Умение *«Пользование техники»* можно применять для определения того, как хорошо персонаж обращается с взрывчаткой, эффективность которой во многом зависит от того, насколько умело её расположить. Успех в тесте умения означает, что персонаж успешно разместил заряд, взведя его так, как хотел. Возможный механизм детонации определяет сам игрок, и в этом он ограничен лишь своим воображением – бомба может рвануть по истечению времени на счётчике, от срабатывания датчика движения, удалённой активации или просто от того, что кто-то зацепил растяжку. Провал в тесте умения означает, что взрывчатку не удалось взвести, но персонаж узнает об этом лишь, когда бомба не сработает как предполагалось. Четыре или больше ступеней провала означают, что персонаж напортачил настолько, что взрыв произойдет прямо сейчас! Некоторые операции – например, установка зарядов на целом здании или мосте – требуют длительных тестов. Ведущий устанавливает сложность и продолжительность таких действий на своё усмотрение. Размещая взрывчатку, запомните общее количество ступеней успеха и результаты бросков – это может пригодиться для состязательных тестов, если кто-то будет пытаться обезвредить ваши заряды.

Разминирование также осуществляется при помощи теста «*Пользования техники»*. Бросьте состязательный тест «*Пользования техники»* против аналогичного умения того, кто ставил подрывные заряды. Победа в тесте означает успешное разминирование. Простой провал говорит, что обезвредить бомбу не удалось. Провал на четыре или более ступеней приводит к тому, что мины взрываются прямо в руках незадачливого сапёра. Разминирование нескольких зарядов или работа с особо сложным взрывателем могут быть длительными действиями – на усмотрение ведущего.



Проницательность (Восприятие)
(Scrutiny)

Склонности: Восприятие, Универсальная

«Проницательность» помогает гвардейцам оценивать встреченных ими людей или предметы. Персонаж может использовать это умение для того, чтобы определить, не лжёт ли ему собеседник, понять его мотивы, оценить его личность и характер. Кроме того, *«Проницательность»* применяется для анализа или подробного изучения объектов, поиска скрытой или просто неочевидной информации.

В целом, *«Проницательность»* нужна для анализа скрываемых эмоций, мотивов и подробностей, что невозможно заметить без тщательного изучения. Не путать с *«Бдительностью»* – та нужна для обнаружения чего-то спрятанного и физически малозаметного, а *«Проницательность»* – для определения лжи.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Проницательности»*, когда:

● Персонаж хочет определить, лгут ли ему.

● Персонаж пытается сделать выводы, анализируя пространные отчёты.

● Персонаж анализирует результаты авгурий или ауспиций.

Применение: частичное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Определить настроение близкого друга.
+20	Определить настроение товарища.
+10	Определить настроение знакомого.
+0	Определить настроение незнакомца.
-10	Определить настроение ксеноса.
-20	Определить настроение техножреца.
-30	Определить настроение сервитора.

Психическое чутьё (Восприятие)
(Psyniscience)

Склонности: Восприятие, Псайкерство

Обладатели этого умения способны чувствовать волнения в Варпе. *«Психическое чутьё»* можно использовать, чтобы обнаружить присутствие демона (или убедиться в его отсутствии) или применение психосил. Также это умение позволяет замечать психические феномены, возмущения, пустоты и прочие отклонения в потоках Имматериума. Персонаж может использовать *«Психическое чутьё»* для того, чтобы засечь подобных существ, места и события в радиусе, равном его бонусу Восприятия в километрах (если не указано обратного). Ведущий может расширить радиус обнаружения, если речь идет об особенно могущественных существах или сильных возмущениях в Варпе. В **таблице 4-4 «Психическое чутьё»** указано, что персонаж может узнать при помощи этого умения.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Психического чутья»*, когда:

● Персонаж вычисляет местоположение демона.

● Персонаж хочет определить, не применялись ли недавно в окрестностях психосилы другим псайкером.

● Персонаж пытается отыскать слабое место в завесе между Материумом и Имматериумом.

Применение: полное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Засечь присутствие великого демона.
+20	Засечь крупное вторжение демонов.
+10	Засечь небольшое вторжение демонов.
+0	Засечь находящуюся поблизости варп-сущность.
-10	Засечь присутствие демона в большой группе псайкеров.
-20	Засечь присутствие демона за несколько километров.
-30	Засечь присутствие демона находящегося в центре города-улья

Таблица 4-4 «Психическое чутьё»	
Ступени успеха	**Результат**
1	Видение возмущений в Варпе или количества присутствующих варп-сущностей.
2	Приблизительное направление к варп-сущности или психическому феномену.
3	Примерное местоположение варп-сущностей или созданий, связанных с Имматериумом.
4	Точное текущее местоположение псайкеров или существ.

«Проявляет ли кто-то из твоих товарищей способность предвидеть будущее? Может ли он предугадать то, то ты хочешь сказать, до того, как ты скажешь это? Если так – не трать ни секунды! Не позволь гнили расползтись по воинству незапятнанных! Доложи об этом немедленно и спи спокойно, зная, что ты хорошо послужил Империуму»

- «Памятка имперского гвардейца»

Ремесло (Интеллект) *(Trade)*

Склонности: Универсальная, Интеллект

Ремесленные умения позволяют создавать предметы – от деловых бумаг до космических кораблей. Опытный ремесленник много знает о вещах, которыми занимается, и может узнать работу другого прославленного или печально известного мастера.

Тест *«Ремесла»* может занимать часы, недели или даже месяцы времени – в зависимости от поставленной задачи. Тесты, сделанные для того, чтобы вспомнить какую-нибудь информацию о предмете – это полное действие.

Археолог: используется для обнаружения, исследования и анализа древних руин и артефактов.

Астрограф: используется для созданиях двух- и трёхмерных карт звёздных просторов и варп-маршрутов.

Корабел: используется для проектирования, улучшения и создания пустотных кораблей.

Летописец: используется для запечатления произошедших событий в самых разных формах – от скульптур до поэм.

Оружейник: используется для создания и улучшения оружия – от пистолетов до макробатарей.

Повар: используется для приготовления блюд и определения съедобности найденной еды.

Предсказатель: используется для предсказания будущего посредством толкования знамений и других подозрительных искусств.

Пустоход: используется в повседневной работе на борту пустотного корабля, в его снабжении и обороне.

Резчик: используется для вырезания или гравирования узоров, текста и изображений на твердых поверхностях.

Техномат: используется для ремонта и обслуживания технологических устройств, посредством вызубренных ритуалов, а не понимания.

Химик: используется для создания ядов, наркотиков и множества других препаратов.

Эксплоратор: используется для исследования неизведанных звездных просторов.

Языковед: используется для изучения и расшифровки языков, устных и письменных.

Применение: зависит от природы выполняемой работы и её сложности.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Создать простую вещь, имея все необходимые инструменты.
+20	Создать более сложную вещь (например, резной узор на чем-либо) имея хорошие инструменты и бездну времени.
+10	Быстро выполнить не слишком сложную работу.
+0	Составить достаточно сложный яд из простых компонентов за короткое время.
-10	Создать панцирный доспех *хорошего качества.*
-20	Создать силовой доспех *хорошего качества*.
-30	Создать или починить древнюю технореликвию, например, доспех терминатора.

Сбор информации (Товарищество) *(Inquiry)*

Склонности: Товарищество, Общение

Это умение используется для того, чтобы узнать что-либо по интересующей теме, разговорив кого-нибудь или подслушав чужой разговор. В отличие от *«Обаяния»* или *«Запугивания»*, что призваны изменить отношение собеседника к персонажу или повлиять на него как-то ещё, *«Сбор информации»* создан для вытягивания сведений из целых групп людей и может занять много времени и потребовать больших усилий. Одна или две ступени успеха предоставят персонажу лишь самые основные данные, а очень успешный тест может раскрыть игрокам крайне ценные или даже секретные сведения.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Сбора информации»*, когда:

● Персонаж пытается отследить мелкого преступного босса в улье.

● Персонаж пытается разузнать, как местные относятся к своим властям.

● Персонаж ищет место определенного типа – лавку или трактир.

Применение: час или больше (зависит от того, что персонаж хочет узнать и насколько много людей расспрашивает).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Собеседник уже очень дружелюбен или предан; сообщить персонажу информацию выгодно для его собеседника.
+20	Собеседник дружелюбен; персонаж сдабривает свои слова взяткой или другим «стимулом».
+10	Собеседник от природы общителен; ему по душе пол или социальное положение персонажа.
+0	Собеседник равнодушен к персонажу или не имеет разумных причин делиться сведениями.
-10	Собеседник не хочет, чтобы его беспокоили; персонаж повел себя грубо или агрессивно.
-20	Собеседник в чем-то подозревает персонажа; собеседник хочет сохранить в тайне то, о чем его расспрашивают.
-30	Собеседник откровенно враждебно относиться к персонажу; ответы принесут собеседнику большие проблемы.

Скрытность (Ловкость) *(Stealth)*

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Скрытность – это искусство оставаться невидимым, двигаясь в толпе, пересекая открытые поля агромира или ползя по покрытой воронками от взрывов ничейной земле. Персонаж с этим умением способен двигаться бесшумно или незаметно для остальных – например, для того, чтобы убраться подальше от врагов или, наоборот, устроить им засаду. Также *«Скрытность»* позволяет персонажу действовать незаметно у всех на виду – например, прятать оружие так, чтобы его не нашли при обыске.

При использовании *«Скрытности»* против противника (например, при попытке спрятаться от врага или вести слежку) бросается состязательный тест *«Скрытности»* персонажа против *«Бдительности»* противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Скрытности»*, когда:

● Персонаж пытается провести разведку, не желая попадаться на глаза врагу.

● Персонаж пытается подкрасться к врагу и прикончить его без лишнего шума.

● Персонаж хочет следовать за кем-либо, не вызывая подозрений.

Применение: свободное действие (часть передвижения).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Прокрасться мимо спящего врага, не разбудив его.
+20	Прокрасться мимо врага в кромешной тьме.
+10	Прокрасться мимо уставшего или отвлекшегося врага.
+0	Прокрасться мимо караульного, не имеющего причин быть настороже.
-10	Прокрасться мимо встревоженного или подозрительного врага.
-20	Прокрасться мимо врага без использования укрытий.
-30	Прокрасться мимо подозрительного врага, без использования укрытий, среди бела дня.

Особые применения умения «Скрытность»

Ниже описаны особые применения умения *«Скрытность»*.

Слежка

«Скрытность» также можно использовать для того, чтобы следовать за людьми, оставаясь незамеченным, неважно – пешком, на машине или даже на челноке или звёздном корабле. При пешей слежке персонажу явно придётся прятаться за укрытиями или скрываться в толпе рабочих, возвращающихся с обеденного перерыва. Едя в автомобиле, придется делать ложные повороты или укрываться за громадами карго-8. В случае слежки в пустоте, преследователь может прятаться в астероидных поясах, других космических объектах или трафике, пронизывающем крупные звездные системы. Тесты *«Скрытности»* при слежке всегда состязательны и бросаются против *«Бдительности»* преследуемого. Одного успешного теста хватит, чтобы незамеченным висеть на хвосте у своей жертвы пять минут за каждую ступень успеха.

Торговля (Интеллект) *(Commerce)*

Склонности: Интеллект, Знания

Это умение отражает способность персонажа вести торговлю в Имперской Гвардии, дешевле покупать, дороже продавать или даже добывать контрабандный товар. У *«Торговли»* широкая сфера применения – её тесты бросаются и при обмене лишнего пайка на пачку сигарет, и при перевозке ксенотеха втайне от недреманного ока Комиссариата. Также это умение включает в себя способность прикидывать ценность разных вещей.

При использовании *«Торговли»* против противника (например, чтобы получить бонус к тесту *снабжения*) бросается состязательный тест *«Торговли»* персонажа против *«Торговли»* или Силы воли противника.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Торговли»*, когда:

● Он хочет получить бонус к тесту *снабжения*.

● Персонаж хочет найти в лагере редкий предмет.

● Персонаж пытается выяснить примерную цену чего-либо.

Применение: минута или больше (для трудных сделок).

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Партнер персонажа заслуживает глубокого доверия.
+20	Партнер персонажа заслуживает доверия.
+10	Партнер персонажа – его знакомый или должник.
+0	Партнер персонажа – незнакомец.
-10	Партнер персонажа – недоверчивый и склонный к подозрительности тип.
-20	Партнер персонажа – торговец или купец не из Империума
-30	Партнер персонажа откровенно враждебен.

Особые применения умения «Торговля»

Ниже описаны особые применения умения *«Торговля»*.

Оценка

Персонаж, обладающий этим умением, может воспользоваться им, чтобы оценить стоимость предмета. В таком случае ведущий бросает тест втайне от игрока, модифицируя результат *доступностью* оцениваемого предмета. Успех позволяет персонажу узнать *доступность* оцениваемого предмета, провал не дает ничего. Провал на три или больше ступеней означает, что персонаж ошибается – ведущий сообщает ему заведомо неверный ответ.

«Любой солдат, расхищающий имущество Имперской Гвардии, включая оружие, боеприпасы, обмундирование, амуницию и провиант, и пытающийся нажиться на этом, будет подвергнут тщательному допросу, призванному вытащить его сообщников на свет Императорского правосудия, после чего расстрелян (арт. 1132/54d)»

- «Памятка имперского гвардейца»

Уклонение (Ловкость) *(Dodge)*

Склонности: Ловкость, Защита

«Уклонение» – это искусство избегать ударов в ближнем бою, уворачиваться от пуль и отпрыгивать от падающих обломков. В этом умении сочетается природное проворство, отточенные рефлексы и постоянная бдительность. Персонаж может использовать это умение, чтобы избежать попадания, как стрелковой атаки, так и атаки в ближнем бою. *«Уклонение»* применяется в ответ на успешную атаку и тратит *реакцию*. Успех в тесте *«Уклонения»* означает, что вражеский удар или выстрел не достиг цели – попадание не засчитывается. Если одна вражеская атака наносит несколько попаданий (например, при стрельбе *длинной очередью*), то каждая ступень успеха, набранная в тесте *«Уклонения»*, спасает от одного попадания. Все попадания, на отмену которых не хватило ступеней успеха, приходят в персонажа по обычным правилам.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Уклонения»*, когда:

● Персонажа атакуют в ближнем бою.

● В персонажа стреляют.

● Персонажу необходимо избежать какой-либо опасности – например, отскочить падающего обломка или спрыгнуть с рушащегося моста.

Применение: реакция.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Персонаж может легко увидеть атаку и у него есть не меньше раунда, чтобы отреагировать.
+20	Между персонажем и атакующим есть укрытие, закрывающее персонажа с ног до головы.
+10	Между персонажем и атакующим есть большое препятствие
+0	Персонажу приходиться уворачиваться от атаки на открытой местности; это обычный модификатор для боя.
-10	Персонаж стоит в рыхлой земле, грязи или по колено в воде.
-20	Персонаж стоит по пояс в воде.
-30	Персонаж не видит атакующего.

Управление (Интеллект) *(Operate)*

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Это умение отражает способность персонажа управлять разными типами машин и тяжёлой техники – от пустотных кораблей, размером с город, и макробатарей до «Ленд Спидеров» и прыжковых ранцев. Персонаж с таким умением способен водить или пилотировать технику, относящуюся к определенному типу. Тесты умения требуются только в бою или необычных обстоятельствах (чрезвычайно пересеченная местность, высокая скорость и т. д.).

Наземная техника

Умение *«Управление (Наземная техника)»* используется для вождения любых машин, передвигающихся преимущественно по поверхности планет. Обладатель этого умения может смело садиться за руль автомобиля, шагохода, лодки или глиссера (парящий или летающей машины, что всегда передвигается на относительно небольшой высоте).

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Управления (Наземная техника)»*, когда:

● Персонаж управляет машиной в бою.

● Персонаж пытается выжать из машины максимум.

● Персонаж командует крупным орудием – макробатареей или орбитальным лазером.

Применение: частичное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Вождение обычного гражданского автомобиля.
+20	Вождение наземного транспорта с помощью бортового когитатора или машинного духа.
+10	Вождение с помощью местного жителя, знакомого с местностью.
+0	Вождение танка в бою, но не под огнём.
-10	Проведение танка через линию вражеских укреплений.
-20	Вождение танка под плотным огнём врага.
-30	Вождение поврежденного танка по плотно заминированному полю под непрерывным обстрелом.

Специализации

Вот несколько примеров техники, с которой можно справиться при помощи *«Управления (Наземная техника)»*:

Глиссеры: «Лэнд Спидеры», гравитационные платформы и техника, поддерживающаяся в воздухе ракетными, реактивными или антигравитационными двигателями, но не являющаяся полноценной авиацией.

Гусеничный транспорт: большинство имперских танков и боевых машин от скромной «Химеры» до могучего «Ленд Рейдера».

Мотоциклы: мощные мотоциклы арбитров или Адептус Астартес, равно как и другой моторизованный двухколесный транспорт.

Шагоходы: техника, использующая для передвижения ноги вместо колёс или реактивных двигателей, например «Часовые» Имперской Гвардии или эльдарские боевые шагоходы.

Воздушная техника

Умение *«Управление (Воздушная техника)»* используется для вождения любой техники в трех измерениях. В первую очередь, это самолёты – например, флотский «Гром» или «Клинок Ада» и «Коготь Ада» хаоситов. Также в эту категорию водят малогабаритные и манёвренные пустотные суда – посадочные модули, челноки, звёздные истребители и бомбардировщики. Кроме того, это умение позволяет управлять прыжковыми ранцами.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Управления (Воздушная техника)»*, когда:

● Персонаж управляет машиной в бою.

● Персонаж пытается выжать из машины максимум.

● Персонаж командует крупным орудием – макробатареей или орбитальным лазером.

Применение: частичное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Пилотирование самолёта вне боя или опасности крушения.
+20	Пилотирование самолёта с помощью бортового когитатора или машинного духа.
+10	Пилотирование самолёта с помощью штурмана или второго пилота.
+0	Пилотирование самолёта в бою, но под открытым небом.
-10	Пилотирование самолёта на высокой скорости, исполнение стремительных маневров.
-20	Пилотирование самолёта в плохую погоду – бурю или сильный ветер.
-30	Полёт через каньон на поврежденном самолёте с исполнением фигур высшего пилотажа, под обстрелом.

Специализации

Вот несколько примеров техники, с которой можно справиться при помощи *«Управления (Воздушная техника)»*:

Авиация: атмосферные самолеты, такие как бомбардировщики «Мародёр» или истребители «Гром», а также необычные летательные аппараты, использующие пропеллеры, воздушные шары и ещё более странные средства передвижения.

Космические суда: малые пустотные суда, такие как челноки и истребители (зачастую также способные входить в атмосферу планет). Также в эту категорию входят абордажные суда и управляемые человеком торпеды.

Прыжковые ранцы и гравишюты: такое персональное снаряжение как прыжковые ранцы и гравишюты, а также знание о том, как их снаряжать, снимать, применять при высадке и вести в них бой.

Что такое пустотный корабль?

Пустотный корабль – это крупный (сотни метров или даже несколько километров в длину) звездолёт, созданный для путешествий в глубоком космосе. Некоторые из них могут путешествовать в Варпе, но даже те, что не способны на это, все равно остаются крупными судами. Пилотирование таких кораблей требует не столько ловкости и быстрой реакции, сколько знаний для того, чтобы принимать правильные решения и выбирать нужные маневры.

Пустотные корабли

Умение *«Управление (Пустотные корабли)»* используется для вождения крупных пустотных судов, зачастую в несколько километров длиной. Любому странствующему в космосе кораблю нужен капитан и многочисленный экипаж – одного человека с таким умением будет мало.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Управления (Пустотные суда)»*, когда:

● Персонаж управляет пустотным кораблем.

● Персонаж командует крупным орудием – макробатареей или орбитальным лазером.

Применение: частичное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Пилотирование пустотного корабля в открытом космосе.
+20	Полёт на пустотном корабле на открытой орбите вокруг спутника.
+10	Полёт на пустотном корабле на открытой орбите вокруг крупной планеты.
+0	Пилотирование пустотного корабля в составе эскадры.
-10	Исполнение сложных маневров в бою.
-20	Проведение пустотного корабля через астероидный пояс.
-30	Попытка не угодить в варп-разлом.

Учёное знание (Интеллект) *(Scholastic Lore)*

Склонности: Интеллект, Знания

Все умения из группы *«Учёного знания»* отражают осведомленность гвардейца о вещах, которые он может узнать в учебном заведении, от мудрого наставника или даже после кропотливого изучения древних книг. *«Ученое знание»* отличается от *«Обыденного»* тем, что оно зачастую недоступно простым гражданам Империума, а от *«Запретного»* – тем, что не касается тёмных и запрещенных тем.

«Учёное знание» – это специализированное умение (см. раздел **«Специализированные умения»**). Ниже перечислены возможные специализации.

Астромантия: знание звёзд, их особенностей и окружающих их планет, а также теоретическое понимание того как пользоваться телескопом, астрономической картой и т. п.

Бюрократия: понимание правил и регламентов, принятых в правительстве, Адептус Администратум и множестве их отделов, бюро и управлений.

Геральдика: понимание законов и принципов геральдики, знание самых распространенных гербов и девизов, используемых благородными домами и семействами Империума.

Звери: знание родов и семейств животных и связей между внешностью и физическими особенностями многих полуразумных существ.

Имперская вера: знание традиций и религиозных практик Экклезиархии – от принятых конструкций храмов до конкретных мест из священных текстов. Эти знания можно использовать, чтобы проводить обряды самому.

Имперские патенты: информация о патентах вольных торговцев, процедурах их выдачи, даруемых ими полномочиях, а также знание самых известных патентов Империума и владеющих ими семействах.

Криптология: понимание кодов, шифров, криптографии, тайных языков и числовых ключей. Это умение можно использовать для того, чтобы писать секретные послания или расшифровывать чужую тайнопись.

Легенды: кроме знаний о глубокой древности, это умение также включает в себя сведения о таких знаменательных этапах имперской истории как Тёмная эра технологий, эра Раздора, Великий крестовый поход и Ересь Гора, изложенные в виде эпических и апокрифических сказаний.

Навис Нобилите: знания о родословных древах, контрактах и истории великих домов навигаторов.

Нумерология: понимание таинственных связей между числами и материальной вселенной – от теории катастроф до Садлерианской литании.

Оккультизм: понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, а также самых известных методов использования оккультных предметов.

Правосудие: знание того, какое наказание полагается за каждое из множества преступлений и ересей, караемых имперским законом.

Спагирия: знание различных веществ, их алхимического применения и степени их распространенности в Империуме.

Тактика Империалис: теории «Тактики Империалис» и других систем управления войсками и боевых приемов, используемых в Империуме. Эти знания можно использовать для того, чтобы составить план битвы или прогнозировать ход войны, которую ведут имперские силы.

Философия: знание различных школ мысли, веры, бытия и других неуловимых материй. Также включает в себя логику и умение вести дебаты и может быть использовано для споров или написания философских трактатов.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Учёного знания»*, когда:

● Персонаж хочет рассказать легенду о прошлом человечества.

● Персонаж хочет понять, что собой представляет Стандартная Шаблонная Конструкция.

● Персонаж хочет понять сложное решение, вынесенное судьёй Адептус Арбитрес.

● Персонаж пытается разобраться в юридических тонкостях отношений имперского губернатора и местного представителя Администратума.

● Персонаж пытается опознать редкое животное.

● Персонаж участвует в философском диспуте.

Применение: свободное действие.

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Изучение истории Империума по верхам, касаясь лишь «одобренных» тем.
+20	Ведение исследований при помощи богатой библиотеки.
+10	Исследование особенностей Имперской веры.
+0	Исследование конкретного философского вопроса.
-10	Изучение оккультных ритуалов.
-20	Выведение определенной химической формулы.
-30	Составление полной истории Ереси Гора.

Языкознание (Интеллект) *(Linguistics)*

Склонности: Интеллект, Универсальная

Это умение охватывает владение как устной, так и письменной речью на определенном языке. Персонаж с этим умением способен говорить, читать и писать (если у этого языка есть письменность) на определенном языке, шифре или коде. В обычных условиях тесты умения не требуются.

Любой персонаж, имеющий умение *«Языкознание»* умеет читать и писать на своем основном языке (для большинства гвардейцев это низкий готический).

«Языкознание» – это специализированное умение (см. раздел **«Специализированные умения»**). Приобретая это умение, персонаж обязан выбрать конкретный язык. Это умение можно приобретать несколько раз, всякий раз изучая новый язык.

Ведущий может потребовать от игрока бросить тест *«Языкознания»*, когда:

● Персонаж пытается понять архаичную версию своего языка.

● Персонаж пытается написать связный текст.

● Персонаж пытается сообщить что-то, используя подтекст или плохо владея языком, на котором говорит.

Применение: свободное действие

Примеры модификаторов	
Модификатор	**Обстоятельства**
+30	Понять сказанное или написанное с помощью словаря.
+20	Понять надпись или фразу на примитивном языке, основанном на известном персонажу языке.
+10	Понять шифр, составленный на низком готическом.
+0	Понять шифр, составленный на высоком готическом.
-10	Понять шифр, составленный на местном диалекте.
-20	Понять надпись на древнем или забытом языке (например, древнетерранском); понять язык незнакомый, но основанный на другом человеческом языке.
-30	Понять надпись на полностью чужеродном языке (например, эльдарском); понять язык, совершенно незнакомый и не связанный ни с одним из знакомых языков.

Языки

В галактике существует множество языков, и одноимённое умение не позволяет гвардейцу автоматически понимать все (хотя обладание им может сделать чужую болтовню немного понятнее). Какие языки персонаж будет знать, во многом, определяется его прошлым. Все знают низкий готический и имперские коды, а выпускники Схол Прогениум – комиссары и штурмовики – могут знать и высокий готический.

Если персонаж имеет дело с незнакомым ему языком, тесты этого умения должны усложниться или даже автоматически проваливаться. Впрочем, гвардеец может использовать это умение, чтобы изучать новые наречия. Это требует *длительного теста* умения, сложность которого зависит от сложности изучаемого языка. То, насколько быстро солдат навостриться болтать на иноземном, зависит от его ума и усердия. Это может занять недели или месяцы.

Вот несколько примеров языков:

Высокий готический: официальный язык Империума, используемый чиновниками, знатью, духовенством и для переговоров на высшем уровне.

Жаргон наёмников: на Внешнем фронте действует много наёмных рот, каждая из которых имеет свой краткий и рублёный боевой язык для отдачи приказов. Некоторые из таких жаргонов довольно распространены, другие почти уникальны.

Знаки Хаоса: множество символов и обозначений, используемых прислужниками Тёмных богов, каждый из которых обладает своим тайным смыслом или предназначением.

Имперские коды: как Гвардия, так и Флот используют боевой язык, состоящий, по большей части, из сокращений и чисел. Непонятный для тех, кто не понимает его значения, такой жаргон позволяет имперским военным быстро переговариваться, опознавать врагов и запрашивать огневую поддержку или артиллерийский обстрел.

Криминальное арго: воры и бандиты использовали непонятные чужому слуху языки миллионами лет, и их сложность с течением времени лишь возрастала. Безопасности ради, каждая группировка имеет свой жаргон.

Круутский: хотя человеку почти невозможно по-настоящему научиться говорить по-круутски, обучение и хороший слух позволят понимать их щебет и клёкот.

Метки ксеносов: многие чужаки используют знаки и символы, знание которых позволит, например, понять, где границы какого племени, или какую территорию они считают опасной.

Низкий готический: обычный язык Империума, используемый миллиардами простых граждан.

Орочий: гвардеец вполне может овладеть этим «языком», больше состоящим из ворчания и ударов, чем из слов, хотя ему нужно будет постараться, чтобы пережить первую же беседу с другим носителем языка.

Руны ордена: каждый орден Адептус Астартес для переговоров в бою использует собственные шифры. Это – тщательно оберегаемый секрет ордена или легиона, которым почти никогда не делятся с посторонними, и самый верный способ быстро узнать друг друга для самих космодесантников.

Технолингва: это язык Адептус Механикус (и их тёмных собратьев), двоичный код, оптимизированный для быстрой передачи технической информации и командования сервиторами.

Эльдарский: хотя ни один смертный может и не надеется понять все тонкости и полутона этого невероятно древнего и сложного языка, он вполне способен научиться его понимать.

Язык тау: язык одноименной империи, на котором говорят, как сами тау, так и множество подчиненных ими рас.

Вешатель, поводок – оскорбительное именование комиссара

Зелёнка (катачанск.) – джунгли, в т. ч. джунгли мира смерти

Зеленокожий, зелёный – орк

Катачанский поцелуй – удар головой

Клом (вальхалльск.) – километр

Метла, метёлка – переносной миноискатель

Савлар – вор или наркоман

Сигнальщик – гвардеец, снаряженный воск-станцией или иным средством связи

Скорлупа – панцирный доспех

Скороварка – мельта

Тупица – не-псайкер (жаргон санкционированных псайкеров)

Уродец, мозг, магнит для болтов – санкционированный псайкер

Шестерёнка – техножрец-машиновед

Таланты и особенности

Получение и использование талантов

•

Перечень талантов

•

Перечень особенностей

Глава V
Таланты и особенности

Для того, чтобы выстоять и победить в бесчисленных войнах, Империуму нужны поистине выдающиеся люди, мужчины и женщины, на голову превосходящие своих собратьев и готовые вести воинства Императора в бой. Слишком мало просто уметь стрелять из лазгана или отдавать приказы. Настоящий командир должен превосходить рядовых солдат умением и мастерством. Именно для этого в системе **Only War** и нужны *таланты*, что будут выделять персонажей игроков в бесчисленных рядах Имперской Гвардии.

Таланты – это специальные способности, которыми персонаж обладает от рождения или которыми овладевает благодаря постоянному применению и опыту. Это отличает таланты от умений, которые герой приобретает путём обучения или тренировок. Талант – это способность, которой персонаж может обладать или нет, в то время как умение – это способность делать что-либо на том или ином уровне мастерства.

Когда персонаж парирует совершенно неотразимый удар силовым мечом, падает с огромной высоты и остаётся невредимым, или путём хладнокровных логических выкладок предсказывает будущее – он применяет талант. В жестоких боях сорок первого тысячелетия обладание нужным талантом может означать разницу между славной победой во имя Империума и сокрушительным поражением от рук врагов человечества.

Использование талантов

Таланты отличаются от умений тем, что, как правило, игроку не требуется предпринимать тестов или применять какое-либо действие для того, чтобы воспользоваться талантом. Таланты работают постоянно – они могут давать бонусы к другим броскам или позволять персонажу делать что-либо, невозможное для других. Если персонаж обладает талантом, то преимущества, которые он предоставляет персонажу, работают всегда, если не указано обратного.

Приобретение талантов

Таланты предоставляют персонажам множество специальных способностей, отражающих их боевые навыки, специальные умения, репутацию, которой они могут обладать и другие особенности, отличающие их от рядовых обитателей Империума. Персонаж начинает игру с несколькими талантами, зависящими от его полка и специальности (см. **главу III «Создание персонажа»**), и может получать новые, тратя *очки опыта*. Количество *очков опыта*, необходимых для покупки таланта, зависит от его уровня и *склонностей*, которыми обладает персонаж (опять же, см. **главу III**).

Уровни и категории талантов

Не все таланты равны – некоторые из них бесстыдно лучше других. Именно поэтому все таланты разбиты на три уровня – на первом – самые слабые, на третьем – наиболее сильные. Принадлежность к определённому уровню определяет стоимость таланта в *очках опыта* – за более сильные таланты придется заплатить больше. Также, для покупки таланта высокого уровня может требоваться обладание талантами более низкого.

Выбирая таланты, персонаж может взять любой талант любого уровня, но он должен помнить о требованиях. Персонаж должен удовлетворять требованиям таланта, прежде чем взять его.

Специализированные таланты

Некоторые таланты в миг приобретения требуют выбрать специализацию. Например, покупая талант *«Связи»*, персонаж должен выбрать группу или организацию, с которой у него есть эти «связи» (например, *«Связи (Схола Прогениум)»*). Персонаж может купить этот талант ещё раз, при этом выбрав для него новую специализацию, отличную от уже имеющейся – например, *«Связи (Адептус Механикус)»*. Игромеханически, это будет новым талантом. Как правило, в описании талантов указаны не все возможные специализации, и даже если у таланта *«Связи»* нет варианта *«Связи (Ледяные воины Вальхаллы)»*, персонаж может получить его себе по договоренности с ведущим.

Требования талантов

Для получения некоторых талантов, персонаж должен удовлетворять определенным требованиям. Это могут быть некоторые врождённые способности, обладание умениями или другими талантами, необходимое для того, чтобы получить более сильные. Требования могут выставляться к показателям характеристик, наличию умений, талантов, *склонностей* и даже специальных способностей.

Таблица 5-1 «Таланты 1-ого уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Амбидекстрия	Ловкость 30	Ближний бой	Дальний бой	Владение обеими руками одинаково хорошо; снижение штрафов за бой двумя руками
Аура власти	Товарищество 30	Товарищество	Лидерство	Использование *«Командования»* на большее количество целей
Боевое построение	Интеллект 40	Лидерство	Полевые навыки	Использование бонуса Интеллекта вместо бонуса Ловкости при определении инициативы
Боевое чутьё	Восприятие 30	Восприятие	Полевые навыки	Использование бонуса Восприятия вместо Ловкости при определении инициативы
Бой вслепую	Восприятие 30	Восприятие	Полевые навыки	Снижение штрафов за бой в темноте
Быстрая перезарядка	-	Ловкость	Полевые навыки	Уменьшение времени перезарядки
Быстрое выхватывание	-	Ловкость	Искусность	Подготовка оружия за свободное действие
Верный удар	Ближний бой 30	Ближний бой	Искусность	Снижение штрафов за рукопашную *точечную атаку*
Владение оружием †	-	Универсальная	Искусность	Использование оружия без штрафа
Враг	-	Универсальная	Общение	Дурная слава в определенных кругах
Железная челюсть	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Тест Выносливости спасает от *оглушения*
Заразительная отвага	Товарищество 40	Товарищество	Лидерство	Персонаж внушает всем спокойствие и вдохновляет на подвиги
Зов железа	Имплантаты Механикус, магнитные имплантаты	Сила воли	Техника	Возможность притягивать крупные металлические объекты
Кошачье приземление	Ловкость 30	Ловкость	Полевые навыки	Снижение урона от падения
Крепкий орешек	Сила воли 40	Сила воли	Защита	Увеличение шанса не погибнуть от кровопотери
Крепкое телосложение	-	Выносливость	Универсальная	Дополнительная рана
Кулачный боец	Ближний бой 35, Ловкость 35	Сила	Нападение	Улучшение атак голыми руками
Ледяное сердце	-	Сила воли	Защита	Невосприимчивость к соблазнению, сопротивляемость *«Обаянию»*
Медитация	-	Сила воли	Знания	Снятие *усталости* при помощи медитации
Мнемоник	Интеллект 30	Интеллект	Знания	Персонаж запоминает всё происходящее
Молниеносные рефлексы	-	Ловкость	Полевые навыки	Возможность делать два броска на инициативу и выбирать наибольший результат
Неистовство	-	Сила	Нападение	Возможность впадать в ярость и получать преимущества в бою
Непримечательный	-	Универсальная	Общение	Персонажа легко забыть
Нокдаун	-	Ближний бой	Нападение	Специальная *оглушающая* атака
Обострённые чувства	-	Восприятие	Полевые навыки	Бонус +10 к определенному чувству
Орлиный глаз	Дальний бой 30	Дальний бой	Искусность	Снижение штрафа за стрелковую *точечную атаку*
Ортопраксия	-	Сила воли	Техника	Бонус +20 при допросе и контроле разума
Оружейник	Интеллект 40, Пользование техники+10	Интеллект	Техника	Усиление оружия
Плечом к плечу	-	Универсальная	Нападение	Дополнительный бонус +10 при *численном превосходстве*
Подражатель	-	Товарищество	Общение	Персонаж может говорить чужим голосом
Подскок	Ловкость 30	Ловкость	Универсальная	Подъём на ноги за свободное действие
Полиглот	Интеллект 40, Товарищество 30	Интеллект	Общение	Персонаж обладает врожденными способностями к языкам.
Психосила †	Псайкер	Сила воли	Псайкерство	Новая психосила
Пугающий голос	-	Товарищество	Общение	+10 к *«Запугиванию»*, -10 к *«Обаянию»*
Разоружение	Ловкость 30	Ближний бой	Защита	Возможность лишить врага оружия
Ритуал освобождения	Интеллект 30	Интеллект	Техника	Снятие *осечки* за частичное действие
Связи	Товарищество 30	Товарищество	Общение	Добрая слава в определенных кругах
Сопротивляемость †	-	Выносливость	Защита	Бонус +10 к тестам сопротивляемости
Страдалец	Сила воли 40	Сила воли	Защита	Невосприимчивость к «мирским» ужасам
Уличный боец	Ближний бой 30	Ближний бой	Нападение	Увеличение критического урона
Чуткий сон	Восприятие 30	Восприятие	Полевые навыки	Персонаж всегда считается бодрствующим
Чутьё Варпа	Пси-рейтинг, Психическое чутьё, Восприятие 30	Восприятие	Псайкерство	Использование *«Психического чутья»* в качестве свободного действия
Яростный натиск	-	Сила	Нападение	Дополнительный бонус при *натиске*

† Специализированный талант

Таблица 5-2 «Таланты 2-ого уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Ас	Ловкость 40, Управление (Одно любое)	Ловкость	Полевые навыки	Возможность водить любую технику
Боевая ярость	Неистовство	Сила	Защита	Возможность парирования в *«Неистовстве»*
Бронник	Интеллект 35, Польз. техники, Ремесло (Оружейник)	Интеллект	Техника	Улучшение своей брони
Бугрящиеся бицепсы	Сила 45	Сила	Нападение	Возможность стрелять из тяжёлого оружия «с рук» без штрафов
Вихрь смерти	Ближний бой 40	Ближний бой	Искусность	По одной атаке на врага в ближнем бою
Владение экзотическим оружием	-	Интеллект	Искусность	Умение пользоваться конкретным типом экзотического оружия.
Влияние на Муниторум	-	Товарищество	Общение	Бонус +5 к *уровню снабжения* отделения
Дальновидность	Интеллект 30	Интеллект	Знания	Размышления дают +10 к следующему тесту
Железная дисциплина	Товарищество 30	Товарищество	Лидерство	Сопротивление *страху* и *подавлению огнём* для *товарищей*
Калечащий выстрел	Дальний бой 50	Дальний бой	Искусность	+2 к критическому урону при стрельбе
Калечащий удар	Ближний бой 50	Ближний бой	Искусность	+2 к критическому урону в ближнем бою
Канал Варпа	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум	Сила воли	Псайкерство	Возможность получить +1к5 к пси-рейтингу, потратив *очко судьбы*
Контратака	Ближний бой 40	Ближний бой	Защита	Возможность атаковать после *парирования*
Ловец стрел	Ловкость 50	Ближний бой	Защита	Прибавление бонуса Ближнего боя к *очкам брони* против стрелковых примитивных атак
Магнитное вознесение	Имплантаты Механикус, магнитопланная катушка	Интеллект	Техника	Возможность парить в воздухе долгое время
Мастер кулачного боя	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Сила	Нападение	Персонаж смертоносен в рукопашном бою
Мастер рукопашной	Ближний бой 30	Ближний бой	Защита	Противник не получает бонусов за *численное превосходство*
Мгновенная реакция	Ловкость 40	Ловкость	Полевые навыки	Возможность игнорировать *внезапность* тестом Ловкости
Меткий стрелок	Дальний бой 35	Дальний бой	Искусность	Снятие штрафов за дальнюю стрельбу
Механодендрит †	Имплантаты Механикус	Интеллект	Техника	Возможность использовать механодендрит
Могучий разум	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)	Сила воли	Защита	Переброс проваленных тестов Силы воли при сопротивлении психосилам
На крыльях гнева	Аура власти	Товарищество	Лидерство	Возможность разжигать в людях гнев
Независимое прицеливание	Дальний бой 40	Дальний бой	Искусность	Возможность стрелять по целям, отдалённым друг от друга
Неистовый натиск	Ближний бой 35	Ближний бой	Нападение	Успешный тест Ближнего боя даёт ещё одну атаку
Ненависть †	-	Ближний бой	Общение	Бонус +10 при атаке ненавистных врагов
Неотразимый удар	Ближний бой 50	Ближний бой	Нападение	Возможность сделать свою атаку неотразимой, потратив *очко судьбы*
Непоколебимая вера	Сила воли 35	Сила воли	Защита	Переброс проваленных тестов *страха*
Паранойя	-	Восприятие	Полевые навыки	Персонаж отовсюду ожидает опасности
Парное оружие †	-	Ближний бой/ Дальний бой	Искусность	Возможность одновременно использовать два оружия
Просангвинация	Имплантаты Механикус, автосангвинаторы	Выносливость	Техника	Возможность восстановить 1к5 ран тестом *«Пользования техники»*
Светоносный удар	Имплантаты Механикус, светоносные батареи	Ближний бой	Техника	Возможность поражать врагов разрядами энергии в рукопашной
Свинцовый дождь	Дальний бой 45, Владение оружием (одно стрелковое)	Дальний бой	Нападение	Дополнительные попадания во врага при стрельбе очередями
Снайпер	Дальний бой 40, Орлиный глаз	Дальний бой	Искусность	Снижение штрафов за стрелковую *точечную атаку*
Стальные нервы	-	Сила воли	Защита	Переброс тестов на *подавление огнём*
Стрельба от бедра	Дальний бой 40, Ловкость 40	Дальний бой	Искусность	Возможность стрелять на ходу
Стремительная атака	Ближний бой 30	Ближний бой	Искусность	Дополнительные атаки в ближнем бою
Точный удар	Ближний бой 40, Верный удар	Ближний бой	Искусность	Снижение штрафов за рукопашную *точечную атаку*
Трудная мишень	Ловкость 40	Ловкость	Защита	Штраф -20 на попадание по *бегущему* или совершающему *натиск* персонажу
Это просто царапина	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Быстрое заживление ран

† *Специализированный талант*

Таблица 5-3 «Таланты 3-его уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Акимбо	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба)	Дальний бой	Искусность	Снижает штрафы за стрельбу по-македонски
Бастион железной воли	Сила воли 40, Пси-рейтинг, Могучий разум	Сила воли	Псайкерство	Бонус к состязательным тестам, сделанным для сопротивления психосилам
Бесстрашие	Стальные нервы	Сила воли	Защита	Невосприимчивость к *страху* и *подавлению*
Благосклонность Варпа	Сила воли 35	Сила воли	Псайкерство	Возможность делать два броска на *психические феномены* и выбирать результат
Варп-блок	Сила воли 50, Пси-рейтинг, Могучий разум	Сила воли	Псайкерство	Игнорирование *психического феномена* один раз за игровую встречу
Вложенные знания	Интеллект 40, Знания (Одни любые)	Интеллект	Знания	Персонаж знает хоть что-то обо всем
Выбор цели	Дальний бой 50	Дальний бой	Искусность	Возможность без штрафа стрелять по участникам рукопашной схватки
Глаз мстителя	Дальний бой 50	Дальний бой	Нападение	Увеличение урона и бронебойности стрелковых атак
Громовой удар	Сокрушительный удар	Сила	Нападение	Возможность совершать могучие удары
Димахер	Ближний бой 40, Парное оружие (Рукопашная)	Ближний бой	Искусность	Снижает штрафы за использование двух единиц оружия ближнего боя
Запредельная скорость	Ближний бой 40, Выносливость 50	Ловкость	Нападение	Удвоение скорости при *натиске*
К демону в пасть	Товарищество 50, Железная дисциплина	Товарищество	Лидерство	*Товарищи* становятся невосприимчивы к *страху* и *подавлению огнём*
Каменная кожа	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Снижение получаемого критического урона
Мастер клинков	Ближний бой 30, Владение оружием (Любое холодное оружие)	Ближний бой	Искусность	Переброс проваленной атаки в ближнем бою раз за раунд
Мастер-машиновед	Имплантаты Механикус, Пользование техники+20	Интеллект	Техника	Бонус +10 к тестам *«Польз. техники»* и возможность проходить их, тратя *очки судьбы*
Мастер-оратор	На крыльях гнева	Товарищество	Лидерство	*«Запугивание»* и *«Обаяние»* воздействуют на большие группы людей
Мастерство †	Ранг 4 в одном умении	Интеллект	Знания	Возможность пройти тест, потратив *очко судьбы*
Мастер-хирургеон	Медика+10	Интеллект	Полевые навыки	Возможность проводить сложные операции
Молниеносная атака	Стремительная атака	Ближний бой	Искусность	Дополнительные атаки в ближнем бою
Неубиваемый	Выносливость 50, Сила воли 50	Выносливость	Защита	Возможность проигнорировать эффекты критического урона, потратив *очко судьбы*
Офицерское оружие	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Парное оружие (Стрельба, Рукопашная)	Ближний бой	Дальний бой	Снижение штрафов за одновременное использование пистолета и холодного оружия
Светоносный взрыв	Имплантаты Механикус, Светоносный удар, светоносные батареи	Дальний бой	Техника	Возможность поражать врагов разрядами энергии на расстоянии
Сокрушительный выстрел	Дальний бой 40	Дальний бой	Нападение	Увеличение урона от стрельбы на половину бонуса Дальнего боя
Сокрушительный удар	Ближний бой 40	Ближний бой	Нападение	Увеличение урона в ближнем бою на половину бонуса Ближнего боя
Спринт	-	Ловкость	Полевые навыки	Быстрое перемещение в бою
Удар и отскок	Ловкость 40, Акробатика	Ближний бой	Полевые навыки	Возможность передвигаться при помощи теста *«Акробатики»* после успешной атаки
Универсальный солдат	Ближний бой 40, Дальний бой 40, Владение оружием (Любые два)	Ближний бой	Дальний бой	Снижение штрафов за использование незнакомого оружия
Ураганный натиск	Сила 50	Сила	Нападение	*Натиск* с расшвыриванием врагов
Шаг в сторону	Ловкость 40, Уклонение *или* Парирование	Ловкость	Защита	Дополнительная попытка *избегания атаки*
Шквал лазогня	Дальний бой 40, Владение оружием (Лазерное)	Дальний бой	Нападение	Дополнительные ступени успеха при стрельбе из лазерного оружия

† Специализированный талант

Таблица 3-18 «Стоимость талантов в зависимости от склонностей и уровня»

Количество склонностей	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Две	200 ОО	300 ОО	400 ОО
Одна	300 ОО	450 ОО	600 ОО
Ноль	600 ОО	900 ОО	1200 ОО

Таланты

Выше приведены таблицы, коротко описывающие каждый талант. В этом разделе в алфавитном порядке перечислены все таланты и даны их подробные описания.

Акимбо *(Gunslinger)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 40, талант *«Парное оружие (Стрельба)»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Ощущая верные пистолеты как продолжение своего тела, персонаж способен целиться и палить из них почти бессознательно. Будучи вооружён двумя пистолетами (если каждый из них можно держать одной рукой), персонаж уменьшает штраф за ведение боя двумя руками (см. стр. 247) на 10 (например, штраф -20 падает до -10). Если персонаж также обладает талантом *«Амбидекстрия»*, штраф падает до +0.

Амбидекстрия *(Ambidextrous)*

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ближний бой, Дальний бой

Этот талант означает не врожденную амбидекстрию, но способность персонажа одинаково хорошо владеть как левой, так и правой рукой, достигнутую путем долгих тренировок. Персонаж может использовать обе руки одинаково хорошо и не получает штраф -20 за использование неосновной руки.

Особое: в сочетании с талантом *«Парное оружие»*, штраф за атаку двумя оружиями за один ход уменьшается до -10.

Ас *(Hotshot Pilot)*

Уровень: 2

Требования: Ловкость 40, умение *«Управление (одно любое)»*

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Персонаж может управлять любым средством передвижения, как продолжением своего тела, полагаясь на интуитивное понимание всего, что нужно знать водителю или пилоту. Персонаж считается имеющим все умения из группы *«Управление»* на ранге 1 «Обученный» (в принципе, он может кое-как водить всё, что угодно). Однако если он захочет улучшить своё умение *«Управления»* чем-либо, ему придется покупать это умение с ранга 1, на общих основаниях. Кроме того, благодаря своим навыкам, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха к любому успешному тесту *«Управления»*.

Аура власти *(Air of Authority)*

Уровень: 1

Требования: Товарищество 30

Склонности: Товарищество, Лидерство

Персонаж – прирожденный лидер, добрым словом и пистолетом подгоняющий солдат в бой. Одним тестом умения *«Командование»* персонаж может воздействовать на количество целей, равное 100 × (Бонус Товарищества), вместо обычного 10 × (Бонус Товарищества). Расстояние для отдачи приказов своему *отделению* у этого персонажа возрастает на сто метров. Этот талант работает только на неигровых персонажей (NPC) и не оказывает воздействия на врагов.

Бастион железной воли *(Bastion of Iron Will)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 40, Пси-рейтинг, *«Могучий разум»*

Склонности: Сила воли, Псайкерство

За долгие годы тренировок и постоянной практики могучая сила воли персонажа и его психическая концентрация стали одним целым, а их совместное применение – обычным делом. Персонаж добавляет 5 × Пси-рейтинг к любому состязательному тесту, подразумевающему защиту от психосил.

Бесстрашие *(Fearless)*

Уровень: 3

Требования: талант *«Стальные нервы»*

Склонности: Сила воли, Защита

Пережив множество ужасных испытаний, персонаж стал неподвластен страху. Персонаж невосприимчив к воздействию *страха* и *подавления огнём*, но отступление из боя для него требует успешного теста Силы воли.

Благосклонность Варпа *(Favoured by Warp)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 35

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Если бросок *сотворения психосилы* вызывает *психический феномен*, персонаж может бросать по **таблице психических феноменов** один дополнительный раз и выбирать результат. На *прорывы Варпа* этот талант не действует.

Боевая ярость *(Battle Rage)*

Уровень: 2

Требования: талант *«Неистовство»*

Склонности: Сила, Защита

Несгибаемая воля и долгий опыт позволили персонажу обуздать своего внутреннего зверя и направлять его ярость, сохраняя холодную голову, невзирая на полыхающую в ней жажду крови. Персонаж может *парировать*, находясь в состоянии *неистовства*. Кроме того, он может по желанию перебрасывать проваленный бросок, сделанный для того, чтобы прекратить неистовство или для того, чтобы сопротивляться впадению в неистовство (см. описание таланта *«Неистовство»*).

Боевое построение *(Combat Formation)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 40

Склонности: Лидерство, Полевые навыки

Под руководством персонажа весь отряд постоянно готов к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. Все члены отряда (включая этого персонажа) получают +1 к броскам на инициативу. Также любой член отряда может использовать бонус Интеллекта персонажа, обладающего этим талантом, вместо своего бонуса Ловкости при броске на инициативу.

Боевое чутьё *(Combat Sense)*

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Персонаж обладает чутьём на опасность, что позволяет ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать свой бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости при определении инициативы.

Бой вслепую *(Blind Fighting)*

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Годы практики и развития всех чувств позволяют персонажу сражаться без нужды в зрении. Этот талант ополовинивает все штрафы (округлять вверх) на сражение холодным оружием, вызванные плохой видимостью, позволяя персонажу лучше сражаться в дыму, тумане или темноте. Подробнее об этих штрафах, см. стр. 250. Помните, этот талант увеличивает только шанс задеть противника холодным оружием ближнего боя и не работает со стрелковым.

Бронник *(Armour-Monger)*

Уровень: 2

Требования: Интеллект 35, умения *«Пользование техники»* и *«Ремесло (Оружейник)»*

Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж – умелый оружейник, вечно трудящийся над своей броней, постоянно совершенствующий её и старательно ремонтирующий при малейшем повреждении. За годы персонаж научился использовать свой доспех наилучшим образом и даже улучшать предоставляемый им уровень защиты. Персонаж увеличивает количество *очков брони* для носимого им доспеха на +1 на всех зонах попадания, которые тот защищает. Этот бонус сохраняется, если персонаж каждый день тратит час на чистку, ремонт или мелкую переделку своей брони. Бонус действует только на доспех, что носит сам персонаж, будучи результатом, как его познаний, так и умения использовать свою броню.

Бугрящиеся бицепсы *(Bulging Biceps)*

Уровень: 2

Требования: Сила 45

Склонности: Сила, Нападение

Могучая отдача тяжёлого оружия способна отправить в полёт слабака, но огромная физическая сила этого персонажа, позволяет ему поливать врага огнём, стоя во весь рост. Персонаж может стрелять из тяжёлого оружия *короткой* или *длинной очередью* без *установки оружия на опору*, не получая штраф -30. Кроме того, совершая *«Поднятие тяжестей»* (особое применение умения *«Атлетика»*), персонаж получает бонус +20 к тесту *«Атлетики»*, благодаря своим крепким мускулам.

Быстрая перезарядка *(Rapid Reload)*

Уровень: 1

Требования: Нет

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Стрелковые полигоны и тиры были постоянной обителью персонажа. Часы, потраченные на смену бесконечных магазинов и батарей, не прошли даром – теперь он, даже в горячке боя, может перезарядить любое оружие быстро, не глядя на него, и даже не задумываясь о том, что делает. Персонаж тратит вдвое меньше времени на перезарядку (округлять вниз). Таким образом, частичное действие становится свободным, полное – частичным и так далее.

Быстрое выхватывание *(Quick Draw)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Ловкость, Искусность

Персонаж так много практиковался в обращении со своим оружием, что теперь в самый ответственный момент оно вмиг может оказаться в его руках. Персонаж может выхватить и приготовить к бою пистолет, лёгкое оружие или одноручное холодное оружие в качестве свободного действия.

Варп-блок *(Warp Lock)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 50, талант *«Могучий разум»,* псирейтинг

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Персонаж обучен быстро отсекать свой разум от Варпа в попытке избежать его пагубного влияния. Один раз за игровую встречу персонаж может проигнорировать выпавший ему *психический феномен* (даже если результат броска по **таблице психических феноменов** указывает на *прорыв Варпа*). Однако столь быстрый рывок прочь из Варпа очень опасен для разума. Персонаж получает 1к5 единиц энергетического урона в голову, который не уменьшается ни *очками брони*, ни бонусом Выносливости. При этом не может предпринимать тесты *сотворения психосил* или поддерживать уже проявленные психосилы до начала своего следующего хода.

Верный удар *(Sure Strike)*

Уровень: 1

Требования: Ближний бой 30

Склонности: Ближний бой, Искусность

Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. При совершении действия *«Точечная атака»* в ближнем бою, штраф за него падает на 10 (с -20 падает до -10).

Вихрь смерти *(Whirlwind of Death)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40

Склонности: Ближний бой, Искусность

Сталкиваясь в бою с несколькими врагами, гвардеец превращается в ураган, с неиссякаемой яростью рубя, режа и обезглавливая своих противников. Атакуя более чем одного врага в ближнем бою, персонаж может провести одну атаку в ближнем бою по каждому врагу, *вовлечённому в этот бой*. Общее количество таких атак не может превышать бонус Ближнего боя персонажа. Каждая атака (после первой) считается свободным действием, но не сочетается с другими талантами и способностями, увеличивающими количество нанесенных атак или попаданий (таких как *«Молниеносная атака»*, *«Неистовый натиск»* и др.). Персонаж может сам решить, в каком порядке атаковать своих врагов.

Владение оружием *(Weapon Training)*

Уровень: 1

Требования: нет

Специализации: болтерное, зажигательное, лазерное, мельта, низкотехнологичное, плазменное, пусковое, силовое, стабберы, тяжёлое, цепное, шоковое.

Склонности: Универсальная, Искусность

Персонаж может использовать всё оружие, относящееся к классам «пистолеты», «лёгкое оружие», «холодное оружие», «метательное оружие» и «станковое оружие» выбранного им типа без штрафов. Берясь за оружие, таланта на владение которым он не имеет, персонаж получает штраф -20 на соответствующие тесты Ближнего или Дальнего боя.

Персонаж может использовать тяжёлое оружие без штрафа -20, только если он обладает, как талантом *«Владение оружием (Тяжёлое)»*, так талантом *«Владение оружием»* той группы, в которой принадлежит конкретный образец тяжёлого оружия.

Персонаж может приобретать этот талант неоднократно, каждый раз выбирая новую специализацию.

Владение экзотическим оружием *(Exotic Weapon Training)*

Уровень: 2

Требования: нет

Специализации: каждое экзотическое оружие

Склонности: Интеллект, Искусность

Персонаж обучен обращению с одним необычным оружием, которое другие люди и в глаза не видели. Требования на обладание таким талантом изложены в описании оружия. Пытаясь использовать оружие, для которого он не имеет соответствующего таланта, персонаж получает штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя. В отличие от других талантов *«Владения оружием»*, этот применяется к конкретному оружию, а не классу.

Влияние на Мунитorум *(Munitorum Influence)*

Уровень: 2

Требования: нет

Склонности: Товарищество, Общение

Благодаря связям в Департаменто Мунитorум или своей славе в Имперской Гвардии, персонаж может немного проще добывать оружие и снаряжение для своего отряда. *Уровень снабжения отделения* возрастает на +5. Этот бонус постоянен и не теряется, даже если персонаж, купивший этот талант, будет убит или покинет отряд.

Покупка этого таланта обойдется персонажу в (5 × Текущий *уровень снабжения*) *очков опыта* сверх обычной стоимости.

Вложенные знания *(Infused Knowledge)*

Уровень: 3

Требования: Интеллект 40, умение *«Знание (одно любое)»*

Склонности: Интеллект, Знания

Персонаж обладает весьма широкими познаниями, полученными благодаря беспощадным ноэтическим практикам или хранимым в тайне арканным методикам. Персонаж считается имеющим все умения из групп *«Обыденное знание»* и *«Учёное знание»* на ранге 1 (в принципе, он знает хоть что-то обо всем). Однако если он захочет улучшить свои знания, ему придется покупать эти умения с ранга 1, на общих основаниях. Кроме того, благодаря своим навыкам, персонаж получает одну дополнительную ступень успеха к любому успешному тесту умений *«Обыденного»* и *«Учёного знания»*.

Враг *(Enemy)*

Уровень: 1

Требования: нет

Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, астропаты, вольные торговцы, еретический культ, Имперский Флот, Инквизиция, капитаны-хартисты, князья демонов, легионы-предатели, навигаторы, Оффицио Ассасинорум, планетарные губернаторы, вожди, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, тёмные Механикус, Экклезиархия.

Склонности: Универсальная, Общение

Противоположность таланта *«Связи»*. Определённая группировка или организация презирает персонажа или даже охотится за ним. Персонаж получает дополнительный штраф -10 на тесты Товарищества, имея дело с этой группировкой. Кроме того, ведущий может использовать наличие этого таланта, чтобы время от времени осложнять жизнь персонажу.

В отличие от других талантов, этот не имеет стоимости в *очках опыта* и не может быть куплен. Вместо этого, ведущий и игрок могут договориться «наградить» этим талантом персонажа после какого-либо приключения или кампании. Если персонаж искупит свои грехи перед группировкой, он может избавиться от этого таланта путем *элитного улучшения*. Для этого требуется согласие ведущего.

Персонаж может получить этот талант несколько раз. В таком случае он записывается как *«Враг (X)»*, где X – то, сколько раз талант был получен. Это отражает то, что некоторые организации могут крепче других ненавидеть персонажа и всё сильнее желать ему смерти. Игромеханически это означает то, что штраф на тесты Товарищества возрастает на -10 за каждое получение этого таланта.

Группировки внутренние и внешние

Внешний фронт – это целый театр военных действий, где друг с другом борются множество группировок. Сам Империум – это огромный механизм, состоящий из сотен больших и малых организаций со своими сферами полномочий и ответственности. Кроме множества эшелонов власти внутри Империума, существует бесчисленное множество группировок, не входящих в него или существующих лишь в отдельных регионах.

- **Адепта Сороритас:** женские священные ордена, в числе которых и сестры битвы.
- **Адептус Арбитрес:** хранители имперского закона, следящие за верностью Золотому трону.
- **Адептус Астартес:** генетически улучшенные и закованные в силовую броню Ангелы смерти.
- **Адептус Астра Телепатика:** организация, что готовит и санкционирует имперских псайкеров.
- **Адептус Механикус:** техножрецы, хранители технологий и фабрикаторы.
- **Адептус Титаникус:** легионы титанов, исполинских боевых машин, чья поступь сотрясает планеты.
- **Администратум:** колоссальная бюрократическая машина Империума, управляющая его владениями.
- **Астропаты:** телепаты, чьи способности связывают Империум воедино.
- **Военные вожди:** отринувшие свет Императора повстанцы всех мастей – от планетарных правителей до жалких племенных вожаков.
- **Вольные торговцы:** те, кто путешествуют за пределы Империума.
- **Еретические культы:** множество еретических сект, действующих на Внешнем фронте и в секторе Каликсида.
- **Имперская Гвардия:** бесчисленные армии Империума.
- **Имперский Флот:** армады космических кораблей, защищающих миры Империума.
- **Инквизиция:** тайные защитники владений Императора.
- **Капитаны-хартисты:** владельцы космических кораблей, путешествующих по Империуму.
- **Легионы-предатели:** падшие братья Адептус Астартес, полные ненависти и тёмных замыслов.
- **Навигаторы:** мутанты, водящие корабли сквозь Варп.
- **Оффицио Ассасинорум:** тайные убийцы.
- **Силы планетарной обороны:** вооруженные силы планет, собранные для защиты от захватчиков.
- **Схола Прогениум:** школы, обучающие сирот имперских служащих.
- **Схоластика Псайкана:** организация, обучающая и санкционирующая имперских псайкеров.
- **Экклезиархия:** хранители веры в божественность Императора.

Всё видавший *(Jaded)*

Уровень: 1

Требования: Сила воли 40

Склонности: Сила воли, Защита

В своих путешествиях персонаж повидал куда больше ужасов и чудес, чем многие другие. Галактика столкнула его с худшим, но он не дрогнул. «Обыденные» ужасы, вроде созерцания жуткой сцены убийства или встречи с мерзкими ксеносами не оказывают влияния на персонажа, не могут принести ему *очки безумия* или заставить пройти тест *страха*. Однако ужасы Варпа действуют на персонажа по-прежнему.

Выбор цели *(Target Selection)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50

Склонности: Дальний бой, Искусность

Даже сумятица ближнего боя не может скрыть врага от смертоносного взгляда персонажа, что наметил свою жертву. Персонаж может стрелять в цели, *вовлечённые в ближний бой*, без штрафов. Если перед таким выстрелом персонаж совершит *«Прицеливание»*, он нипочём не подстрелит своих.

Глаз мстителя *(Eye of Vengeance)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50

Склонности: Дальний бой, Нападение

Сосредоточившись, персонаж может определить место, выстрел в которое нанесет врагу наибольший урон, и поразить его одним точным попаданием. Совершая стрелковую *стандартную атаку*, персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы урон и бронебойность этой атаки возросли на X, где X – количество ступеней успеха, набранных в броске на попадание.

Громовой удар *(Hammer Blow)*

Уровень: 3

Требования: талант *«Сокрушительный удар»*

Склонности: Сила, Нападение

Персонаж, вкладывая всю свою силу, наносит единственный удар, разбивающий броню и рассекающий плоть врага. Когда персонаж использует действие *«Безоглядная атака»* для нанесения одной атаки в ближнем бою, он может добавить половину своего бонуса Силы к бронебойности оружия. Атака также считается имеющей свойство *«Оглушающее (2)»*, чтобы отразить всю сокрушительную мощь этого удара.

Дальновидность *(Foresight)*

Уровень: 2

Требования: Интеллект 30

Склонности: Интеллект, Знания

Логика служит персонажу не хуже, чем птичьи внутренности и кости – суеверным толпам. Анализируя имеющиеся сведения и продумывая возможные последствия, он выявляет лучший путь к успеху.

Потратив десять минут на изучение проблемы, персонаж получает бонус +10 к своему следующему тесту Интеллекта или тесту умения, основанного на Интеллекте.

Димахер *(Blade Dancer)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, талант *«Владение оружием (одно холодное оружие)»*

Склонности: Ближний бой, Искусность

Персонаж овладел непростым искусством сражаться, держа по мечу или другому оружию в каждой руке, нанося ими одновременные удары и окружая себя смертоносным вихрем стали.

Будучи вооружен двумя единицами одноручного холодного оружия, имеющими свойство *«Сбалансированное»*, персонаж уменьшает штраф за ведение боя двумя руками (см. раздел **«Бой двумя руками»** на стр. 247) на 10 (например, штраф -20 падает до -10).

Если персонаж также обладает талантом *«Амбидекстрия»*, штраф падает до +0.

Железная дисциплина *(Iron Discipline)*

Уровень: 2

Требования: Товарищество 30

Склонности: Товарищество, Лидерство

Железо закаляется в огне. Персонаж держит своих сослуживцев в ежовых рукавицах и не выказывает к ним излишней доброты. Он – суровый командир, прибегающий к стали, а не к сантиментам. Если обладатель этого таланта проваливает тест *страха* или *подавления огнем*, его *товарищ* считается провалившим этот тест, только если при броске на костях выпал дубль.

Железная челюсть *(Iron Jaw)*

Уровень: 1

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Персонажу доводилось получать удары от орков и навешивать ответные плюхи, без особых последствий переживая очередной пропущенный тумак. Персонаж может безболезненно переносить большинство ударов. Будучи *оглушённым*, он может предпринять тест Выносливости, чтобы сбросить эффект *оглушения*.

Заразительная отвага *(Radiant Presence)*

Уровень: 1

Требования: Товарищество 40

Склонности: Товарищество, Лидерство

Персонаж – по-настоящему сильная и вдохновляющая других личность. Один его взгляд и сама манера держаться успокаивают людей и наполняют их уверенностью. Это присутствие оказывает влияние на всех, кто находится в двадцати метрах от персонажа и может видеть его, притупляя их ужас и отчаяние. Все они получают бонус +10 к тестам Силы воли при сопротивлении *страху* и попыткам *«Запугивания»*. На самого персонажа талант не работает.

Запредельная скорость *(Prenatural Speed)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, Ловкость 50

Склонности: Ловкость, Нападение

В бою персонаж стремителен и смертоносен, подобно жнецу, перед которым окровавленные враги ложатся как скошенные колосья. При совершении *«Натиска»*, его дистанция удваивается (т. е., например, персонаж, обладающий бонусом Ловкости 3, имеет дистанцию *натиска* в 9 метров, которая увеличиваться до 18, если персонаж получит талант *«Запредельная скорость»*).

Зов железа *(Ferric Summons)*

Уровень: 1

Требования: магнитные имплантаты, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Сила воли, Техника

Персонаж может притянуть к себе все незакрепленные металлические объекты, пользуясь магнитными имплантатами. Масса объектов может составлять до двух килограмм на единицу бонуса Силы воли, дистанция притягивания составляет сорок метров.

К демону в пасть *(Into the Jaws of Hell)*

Уровень: 3

Требования: Товарищество 50, талант *«Железная дисциплина»*

Склонности: Товарищество, Лидерство

Хладнокровное бесстрашие персонажа и вера в Императора вдохновляют всех окружающих на великие подвиги.

Находясь в десяти метрах от этого персонажа, *товарищи* становятся невосприимчивы к эффектам *страха* и *подавления огнём*.

Калечащий выстрел *(Crack Shot)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 50

Склонности: Дальний бой, Искусность

Персонаж нацеливает свои выстрелы туда, где они нанесут наибольший ущерб – в слабые места, прорехи в броне и сочленения доспехов.

Когда стрелковая атака персонажа наносит критический урон, он увеличивается на +2.

Калечащий удар *(Crippling Strike)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 50

Склонности: Ближний бой, Искусность

Персонаж направляет свои удары туда, где они нанесут наибольший ущерб, рубя и размалывая слабые места противника.

Когда атака персонажа в ближнем бою наносит критический урон, он увеличивается на +2.

Каменная кожа *(True Grit)*

Уровень: 3

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Персонаж способен не обращать внимания на раны, что свалили бы с ног менее крепкого человека.

Всякий раз, получая критический урон (после вычета *очков брони* и бонуса Выносливости), персонаж уменьшает его количество на величину своего бонуса Выносливости (до минимума в 1).

Канал Варпа *(Warp Conduit)*

Уровень: 2

Требования: Сила воли 50, талант *«Могучий разум»*, пси-рейтинг

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Мощь разума персонажа позволяет ему направлять огромные потоки чистой энергии Варпа.

Творя психосилу на *усиленном уровне мощи*, персонаж может потратить *очко судьбы*, чтобы добавить +1к5 к своему пси-рейтингу для расчёта окончательных эффектов этой психосилы. Использование такого большого количества энергий Варпа очень опасно – к броскам по **таблице психических феноменов** добавляется +30.

Контратака *(Counter Attack)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40

Склонности: Ближний бой, Защита

Удары персонажа, полны смертоносной красоты, подобно молнии; неостановимы и стремительны, как ветер. После успешного *парирования*, персонаж может немедленно, в качестве свободного действия, совершить атаку против того противника, чья атака была *парирована*, используя то же оружие. Эта дополнительная атака может быть совершена вне хода персонажа. Она получает штраф -20 и не сочетается со способностями, позволяющими попадать несколько раз, действиями вроде *«Молниеносной атаки»* или правил на ведение боя двумя руками. Эту способность можно применить один раз за ход, даже если персонаж делал несколько попыток *парирования*.

Кошачье приземление *(Catfall)*

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Навыки гимнаста и природное чувство равновесия позволяют персонажу падать с большой высоты без особого вреда для себя. Персонаж автоматически уменьшает дистанцию падения с высоты на количество метров, равное своему бонусу Ловкости (разумеется, «уменьшает» он её только для вычисления урона от падения). Кроме того, персонаж получает бонус +20 к тестам умения *«Акробатика»* при применении *«Прыжка»* (особое применение умения *«Акробатика»*), если оно связано с уменьшением урона от падения.

Крепкий орешек *(Die Hard)*

Уровень: 1

Требования: Сила воли 40

Склонности: Сила воли, Защита

Благодаря сильной воле или героическому упорству, даже получив тяжёлые раны, персонаж просто отказывается умирать. Страдая от *кровотечения*, он может делать два броска для того, чтобы избежать смерти.

Крепкое телосложение *(Sound Constitution)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Выносливость, Универсальная

Персонаж получает дополнительную рану. Он может приобретать этот талант количество раз, равное удвоенному бонусу Выносливости. Покупая этот талант, в скобках записывайте, сколько раз он был взят (например, *«Крепкое телосложение (3)»*).

Кулачный боец *(Unarmed Warrior)*

Уровень: 1

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Склонности: Сила, Нападение

Благодаря изнурительным тренировкам персонаж получает особенность *«Природное оружие»*, позволяющую ему наносить кулаками не 1к5-3, а 1к10 единиц урона. Также персонаж всегда считается вооружённым, даже если дерётся голыми руками.

Ледяное сердце *(Cold Hearted)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Сила воли, Защита

Некоторые химические и хирургические операции или просто могучая воля сделали персонажа глухим к мирским искушениям. Попытки соблазнить персонажа автоматически проваливаются, а направленные на него тесты *«Обаяния»* усложняются на одну ступень. Приобретая этот талант, персонаж также получает одно *очко безумия*.

Ловец стрел *(Deflect Shot)*

Уровень: 2

Требования: Ловкость 50

Склонности: Ближний бой, Защита

Ловкость и скорость персонажа таковы, что он может отбивать летящие в него стрелы. Если персонаж вооружён готовым к использованию холодным оружием, он добавляет свой бонус Ближнего боя к показателю *очков брони* на всех зонах попадания (даже тех, которые не защищает броня). Это увеличение действует только при подсчёте урона от стрелковых атак метательным оружием, и оружием, имеющим свойство *«Примитивное»*.

Магнитное вознесение *(Maglev Transcendence)*

Ступень: 2

Требования: магнитопланная катушка, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж знаком с эффективными способами использования магнитопланной катушки и может парить в воздухе 1к10+(2×Бонус Выносливости) минут. Совершая перемещение с *половинной скоростью*, он передвигается на дистанцию *бега* и не получает урона от *падения*, пока катушка работает. Каждое применение катушки поглощает половину её энергии (поэтому она может быть применена дважды до подзарядки).

Мастер клинков *(Blademaster)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 30, талант *«Владение оружием (одно холодное оружие)»*

Склонности: Ближний бой, Искусность

С клинком в руках персонаж не знает себе равных. Он может перебрасывать одну проваленную атаку за раунд, когда сражается клинковым оружием – включая цепные мечи, топоры и силовые мечи.

Мастер кулачного боя *(Unarmed Master)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 45, талант *«Кулачный боец»*

Склонности: Сила, Нападение

Персонаж достиг невероятного мастерства в искусстве рукопашного боя. Он считается имеющим особенность *«Смертоносное природное оружие»*.

Мастер рукопашной *(Combat Master)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 30

Склонности: Ближний бой, Защита

Кажется, что оружие персонажа может поразить кого угодно, появляясь там, где его просто не может быть, и заставляя даже многочисленных врагов держаться подальше. Противники, сражающиеся с этим персонажем в ближнем бою, не получают бонусов за *численное превосходство* (см. стр. 250).

Мастер-машиновед *(Master Engineseer)*

Ступень: 3

Требования: умение *«Пользование техники»* на уровне +20, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Интеллект, Техника

Лишь мудрейшие техножрецы могут помериться с персонажем своими познаниями о механизмах и их духах. Гул плазменного реактора для него подобен биению своего сердца. Персонаж получает бонус +10 к тестам *«Пользования техники»*. Он может потратить *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти тест *«Пользования техники»*, предпринятый, чтобы усовершенствовать, починить или улучшить какой-либо механизм, при этом потратив минимум времени. Кроме того, персонаж способен (по решению ведущего) чинить механизмы вообще без запчастей, заставляя их работать в полную силу на одном честном слове.

Мастер-оратор *(Master Orator)*

Ступень: 3

Требования: талант *«На крыльях гнева»*

Склонности: Товарищество, Лидерство

Персонаж прекрасно умеет воздействовать на большие массы слушателей. Используя умения *«Обаяние»* или *«Запугивание»* для воздействия больше чем на одного человека, он может воздействовать на количество людей, равное 100 × (Бонус Товарищества) вместо 10 × (Бонус Товарищества).

Мастерство *(Mastery)*

Уровень: 3

Требования: ранг 4 в выбранном умении

Специализация: любое умение

Склонности: Интеллект, Знания

Персонаж – признанный мастер своего дела, способный творить такое, что другим и не снилось. Персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы автоматически пройти тест выбранного им умения, облегчая тест до **среднего (+0)** или проще. Вдобавок к простому прохождению теста, персонаж будет проходить его с количеством ступеней успеха, равным бонусу связанной с умением характеристики. Этот талант можно брать больше одного раза, всякий раз выбирая новое умение.

Мастер-хирургеон *(Master Chirurgeon)*

Ступень: 3

Требования: умение *«Медика»* на уровне +10

Склонности: Интеллект, Полевые навыки

Глубокая медицинская подготовка персонажа позволяет ему искусно зашивать любые раны. Умелое применение нартеция, медпланшета и различных препаратов сильно увеличивает шансы его пациентов. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам умения *«Медика»*. Провалив тест этого умения при *длительном уходе*, персонаж уменьшает нанесённый пациенту урон на величину своего бонуса Интеллекта (см. описание умения *«Медика»* на стр. 117). Если пациенту из-за понесенного критического урона грозит *потеря конечности* (см. стр. 258), персонаж предоставляет бонус +20 к тесту Выносливости пациента, определяющему, потеряет он конечность или нет.

Мгновенная реакция *(Rapid Reaction)*

Уровень: 2

Требования: Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Скорость реакции персонажа настолько высока, что позволяет ему действовать, в то время как другой будет стоять столбом. Попав в засаду или подвергшись *внезапной* атаке врага, персонаж может предпринять тест Ловкости и, в случае успеха, действовать как обычно.

Медитация *(Meditation)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Сила воли, Знания

Долгие практики медитации позволяют персонажу держать под контролем своё тело, прекращая временно ненужные процессы и освежая тело и разум. Успех в тесте Силы воли и десять минут времени снимают один уровень *усталости*.

Меткий стрелок *(Marksman)*

Ступень: 2

Требования: Дальний бой 35

Склонности: Дальний бой, Искусность

Твердая рука и зоркий глаз позволяют персонажу удерживать цель на мушке, независимо от того, насколько далеко она находится. Расстояние – не помеха. Персонаж не получает штрафов на тесты Дальнего боя, стреляя на *дальнюю* или *сверхдальнюю дистанцию*.

Механодендрит *(Mechadendrite Use)*

Уровень: 2

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Специализация: Оружейные, Вспомогательные

Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж обучен использовать определенный тип механодендритов (металлических «рук», зачастую укрепленных на кибермантии персонажа). Этот талант действует также как *«Владение оружием»* для разных типов оружия. Хотя существует много типов механодендритов, этот талант делит их на две категории:

Оружейные: такие механодендриты несут оружие (стрелковое или холодное) и дополнительно усилены для ведения боя.

Вспомогательные: этот тип включает в себя множество механодендритов – спиритические, манипуляторные, медицинские, ремесленные, оптические и другие, не требующие столь надежных креплений, но устанавливаемые схожим образом.

Мнемоник *(Total Recall)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 30

Склонности: Интеллект, Знания

Психическое обучение или черепные аугментации делают память персонажа совершенной, позволяя ему запоминать огромное количество информации. Персонаж автоматически вспоминает все обычные факты и сведения, что он теоретически мог когда-либо узнать. Ведущий может потребовать теста Интеллекта для того, чтобы персонаж припомнил мелкие детали или сложные и неясные ему вещи, вроде точной схемы какой-либо оборонительной системы.

Могучий разум *(Strong Minded)*

Уровень: 2

Требования: Сила воли 30, талант *«Сопротивляемость (Психосилы)»*

Склонности: Сила воли, Защита

Разум персонажа подобен крепости, защищающей своего владельца от психических атак. Персонаж может перебрасывать проваленные тесты Силы воли при сопротивлении любым психосилам, воздействующим на разум. Этот талант не работает на психосилы, оказывающие физический эффект.

Молниеносная атака *(Lightning Attack)*

Уровень: 3

Требования: талант *«Стремительная атака»*

Склонности: Ближний бой, Искусность

Скорость персонажа в бою не знает себе равных, позволяя ему обрушивать град ударов на своих врагов. Персонаж может применять специальное действие *«Молниеносная атака»* (см. стр. 241).

Молниеносные рефлексы *(Lightning Reflexes)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Даже в самом безопасном месте персонаж всегда ждет неприятностей, благодаря чему может действовать быстро в случае опасности. При определении инициативы, персонаж может делать два броска и выбирать наивысший результат, прибавляя его к своему бонусу Ловкости.

На крыльях гнева *(Inspire Wrath)*

Уровень: 2

Требования: талант *«Аура власти»*

Склонности: Товарищество, Лидерство

Горькая ненависть, глубоко въевшаяся в душу персонажа, позволяет ему разжигать гнев в чужих сердцах. В качестве полного действия персонаж может предпринять тест *«Обаяния»* для того, чтобы распространить эффект таланта *«Ненависть»* на своё *отделение* или любых других людей, находящихся в непосредственной близости. Успешный тест дарует всем слышавшим персонажа талант *«Ненависть»* (объект ненависти выбирается персонажем) на протяжении сцены. Слушатели могут сопротивляться воздействию речей персонажа (и таким образом, не заразиться его ненавистью) при помощи состязательного теста своей Силы воли против *«Обаяния»* персонажа. Этот талант может воздействовать на количество людей, равное 10 × Товарищество (это количество может быть увеличено при помощи таланта *«Мастер-оратор»*). Ведущему и игрокам следует помнить, что ослеплённая внушённой ненавистью толпа может оказаться совершенно непредсказуемой, и редко будет делать именно то, что ожидает от неё персонаж.

Независимое прицеливание *(Independent Targeting)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40

Склонности: Дальний бой, Искусность

Персонаж постоянно начеку и готов начать палить в разные стороны во мгновение ока. Стреляя из двух единиц оружия в ходе одного действия (например, используя талант *«Парное оружие»*), персонаж может вести огонь по целям, которые находятся более чем в десяти метрах друг от друга.

Неистовство *(Frenzy)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Сила, Нападение

Лёгкий налёт цивилизованности скрывает за собой яростную и вспыльчивую натуру, что легко может освободиться, когда это будет нужно. Если персонаж потратит один полный раунд на то, чтобы накрутить себя – колотя себя в грудь или впрыскивая специальные наркотики – то в следующем раунде он впадёт в неконтролируемую ярость и получит бонус +10 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе воли, а также штраф -20 к Дальнему бою, Интеллекту и Товариществу. Эти штрафы не являются *уроном характеристикам* и не могут опустить значение последних ниже 1.

Если это возможно, персонаж обязан атаковать ближайшего противника в ближнем бою. Если персонаж не *вовлечён в ближний бой* с врагом, он обязан двигаться в его сторону, чтобы вступить с ним в ближний бой. Конечно же, необязательно совершать откровенно самоубийственные действия типа прыжка с крыши, если враг находится на земле, но любые действия в пределах разумного, позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную, должны быть предприняты обязательно.

В состоянии *неистовства*, персонаж невосприимчив к эффектам *страха*, *подавления огнём*, *оглушения* и *усталости*. Он не может *парировать* атаки, убегать, отступать или творить психосилы. Состояние *неистовства* сохраняется на протяжении боя. С его окончанием, (или если у персонажа больше не осталось целей, которые он мог бы атаковать) персонаж должен пройти тест Силы воли, чтобы прийти в себя. Если тест провален, персонаж обязан продолжить бой, нападая на дружественных NPC, предпочитая их персонажам других игроков. Каждый последующий раунд он может бросать тест Силы воли с накопительным бонусом +10, чтобы выйти из состояния *неистовства*. После этого персонаж не может вновь впадать в *неистовство* в течение часа – он восстанавливает свои физические и ментальные силы.

Неистовый натиск *(Furious Assault)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 35

Склонности: Ближний бой, Нападение

Скорость и боевые навыки персонажа таковы, что он успевает нанести несколько ударов за считанные секунды. Если персонаж успешно поражает свою цель при помощи действия *«Безоглядная атака»*, он может потратить *реакцию* (а значит, не сможет *парировать* и *уклоняться* до начала своего следующего хода) для того, чтобы провести дополнительную атаку, со всеми бонусами и штрафами первоначальной.

Ненависть *(Hatred)*

Уровень: 2

Требования: нет

Специализация: демоны, космодесант Хаоса, ксеносы (выберите одну расу), мутанты, псайкеры и др.

Склонности: Ближний бой, Общение

Группа, организация или целая раса когда-то дала персонажу причину ненавидеть её. Сражаясь с ненавистным врагом в ближнем бою, персонаж получает бонус +10 к тестам Ближнего боя, сделанным против этого врага. Кроме того, персонажу будет непросто выйти из боя с ненавистным врагом – ему потребуется тест Силы воли для того, чтобы отступить или сдаться, если качественное или количественное превосходство противника не очевидно.

Неотразимый удар *(Killing Strike)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 50

Склонности: Ближний бой, Нападение

С убийственной точностью персонаж может нанести врагу удар, что пройдет через его защиту как силовой меч – сквозь плоть. В начале боя персонаж может потратить *очко судьбы* для того чтобы до конца раунда всех его атак в ближнем бою нельзя было избежать при помощи умений *«Уклонение»* и *«Парирование»*. Этот эффект действует только один раунд, но он распространяется на все атаки персонажа (в том числе дополнительные атаки, которые он может получить по правилам ведения боя двумя руками или благодаря таланту *«Неистовый натиск»*). Этот талант делает невозможным *парировать* атаки персонажа или *уклониться* от них, но не действует на другие способы уйти из-под удара (вроде смещающих или теневых полей).

Непоколебимая вера *(Unshakable Faith)*

Уровень: 2

Требования: Сила воли 35

Склонности: Сила воли, Защита

Благодаря стойкой вере в Императора и его могущество, гвардеец может лицом к лицу встречать любую опасность. Персонаж может перебрасывать любые проваленные тесты Силы воли, предпринятые для того, чтобы избежать эффектов *страха*.

Неприметельный *(Unremarkable)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Универсальная, Общение

Персонаж обладает совершенно незапоминающейся внешностью. Он легко может раствориться в толпе и исчезнуть, будто его и не было. Все попытки вспомнить лицо персонажа или выследить его в толпе получают штраф -20. Кроме того, персонаж получает бонус +20, используя умение *«Обман»* для того, чтобы убедить кого-либо, что они никогда не встречались прежде или если он пытается выглядеть совершенно обычным и безобидным человеком. Само собой, этот талант не действует, если персонаж носит очень приметную одежду, доспехи или выделяющееся оружие.

Неубиваемый *(Never Die)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 50, Выносливость 50

Склонности: Выносливость, Защита

Воля персонажа или его преданность Императору поддерживают его, даже когда плоть подводит. Персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы проигнорировать эффекты ранений, *усталости* или *оглушения* во время одного боя. Этот талант не предотвращает получение урона, но позволяет персонажу временно не обращать внимания на его эффекты. Этот талант не может предотвратить смерть.

Нокдаун *(Takedown)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Ближний бой, Нападение

При совершении *натиска* или в качестве частичного действия, персонаж может объявить, что пытается отправить врага в нокдаун. Персонаж бросает тест Ближнего боя со всеми обычными модификаторами (включая +20 за *натиск*, если он совершается). Если атака достигла цели и нанесла хотя бы одно очко урона (после того как из количества нанесенного урона будут вычтены *очки брони* и бонус Выносливости), то нанесенный урон не засчитывается, но цель должна преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости**. Если тест не пройден, враг *сбит с ног* и получает *оглушение* на один раунд. Кроме того, персонаж, имеющий этот талант, не получает штраф -20 при совершении действия *«Оглушение»*.

Обострённые чувства *(Heightened Senses)*

Уровень: 2

Требования: нет

Специализации: вкус, зрение, обоняние, осязание, слух.

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Аугментации или генетическая предрасположенность сделали одно из чувств персонажа сильнее других. Приобретая этот талант, выберите одно из пяти чувств. Персонаж получает бонус +10 к тестам, связанным с этим чувством. Скажем, *«Обостренные чувства (Зрение)»* применимо к тестам умения *«Бдительность»*, сделанным для того, чтобы заметить вдали стаю глиняных ворон, но не для тестов Ближнего и Дальнего боя, поскольку в них персонаж использует не только зрение.

Этот талант можно покупать несколько раз, каждый раз выбирая новое чувство.

Орлиный глаз *(Deadeye Shot)*

Уровень: 1

Требования: Дальний бой 30

Склонности: Дальний бой, Искусность

Твёрдая рука и острый глаз делают персонажа устрашающе метким стрелком. Из-под его прицела не уйти даже самому ловкому или незаметному врагу. Штраф за стрелковую *«Точечную атаку»* (см. стр. 243) снижается на 10 (-20 превращается в -10).

Ортопраксия *(Ortho-proxy)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Сила воли, Техника

Персонаж претерпел вмешательство в свой мозг – некая его часть была удалена или снабжена встроенными в череп подавителями мышления, позволяющими переносить тяжелейшее психическое напряжение. Персонаж получает бонус +20 к тестам Силы воли при сопротивлении допросу или психическому контролю. Кроме того, он почти перестаёт понимать шутки.

Оружейник *(Weapon-Tech)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 40, умение *«Пользование техники»* на уровне +10

Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж прекрасно разбирается в стрелковом оружии и всегда точно знает, что значит каждый его щелчок или звук. Один раз за бой персонаж может повысить мощь своего оружия. На один раунд персонаж увеличивает урон и бронебойность используемого им оружия на величину своего бонуса Интеллекта. Это усиление применимо только к плазменному, силовому, экзотическому и мельта-оружию.

Офицерское оружие *(Sidearm)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, Дальний бой 40, талант *«Парное оружие (Стрельба **и** Рукопашная)»*

Склонности: Ближний бой, Дальний бой

Многие сержанты и офицеры Имперской Гвардии идут в бой с клинком в одной руке и пистолетом в другой. Персонаж, будучи вооружен пистолетом в одной руке и холодным оружием в другой (персонаж должен быть способен нормально использовать каждое оружие одной рукой), снижает штраф за ведение боя двумя руками на -10 (-20 падает до -10). В сочетании с талантом *«Амбидекстрия»* штраф обнуляется.

Паранойя *(Paranoia)*

Уровень: 2

Требования: нет

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Персонаж повсюду видит опасность и знает, что нельзя ни на секунду ослаблять бдительность. Он получает бонус +2 к броскам инициативы. Ведущий также может втайне бросать тесты Восприятия персонажа, определяя, не удалось ли тому заметить прячущихся врагов. Цена за постоянную бдительность – вечная нервозность и неспособность расслабиться.

Парное оружие *(Two Weapon Wielder)*

Уровень: 2

Требования: нет

Специализации: Рукопашная, Стрельба

Склонности: Ближний бой или Дальний бой, Искусность

Пройдя упорные тренировки, персонаж научился сражаться, держа в каждой руке по оружию. Этот талант действует, если персонаж вооружен двумя единицами одноручного оружия (неважно, стрелковым или холодным).

После совершения атаки, требующей частичного действия (т.е., таких действий как одиночный выстрел, *«Стандартная атака»*, *«Стремительная атака»*, *«Молниеносная атака»*, *«Короткая очередь»*, *«Длинная очередь»*), персонаж может совершить одну дополнительную атаку, в обычных условиях требующую частичного действия, но используя второе оружие (это позволяет персонажу атаковать дважды в раунд, по одному разу каждым оружием). Обе атаки считаются за одно частичное действие, оба теста на попадание получают штраф -20.

Этот талант может быть взят дважды, с обеими специализациями («Стрельба» и «Рукопашная»). Если персонаж владеет обоими талантами, он может сражаться, одновременно используя одно стрелковое и одно холодное оружие. При выборе специализации «Рукопашное», этот талант связан со склонностями *«Ближний бой»* и *«Искусность»*. При выборе специализации «Стрельба» – с *«Дальним боем»* и *«Искусностью»*.

Эффект от этого таланта может быть улучшен при помощи талантов *«Димахер»*, *«Акимбо»* и *«Офицерское оружие»*.

Плечом к плечу *(Double Team)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Универсальная, Нападение

Персонаж привычен к сражениям парами, в которых два человека вместе сокрушают врагов. Обладатель этого таланта, получает дополнительный бонус +10 к тестам Ближнего боя, если сражается с врагом, имея на своей стороне *численное превосходство*. Если два персонажа, обладающих этим талантом, сражаются с врагом, имея на своей стороне *численное превосходство*, они оба получают бонус +20. Этот бонус начисляется в *дополнение* к обычным бонусам за *численное превосходство*.

Подражатель *(Mimic)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Товарищество, Общение

Вокс-синтезаторы, обучение или природный талант позволяют персонажу в точности подражать чужому голосу. Персонаж должен сперва изучать нужный голос хотя бы час и знать язык, на котором тот говорит. Из-за физиологических различий и сложности большинства языков персонаж не может в точности копировать голоса ксеносов. Слушатели должны пройти тест *«Проницательности»* со штрафом -10 чтобы распознать обман. Если для изучения голоса своей цели персонаж использовал вокс-записи или разговор по средствам связи, а не слышал живую речь, тест *«Проницательности»* не получает штрафов. Если слушатель ясно видит персонажа, обман тут же раскрывается.

Подскок *(Leap Up)*

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ловкость, Универсальная

Физическая подготовка и скорость персонажа позволяют ему, будучи поваленным на землю, вскочить в любых обстоятельствах. Персонаж может подняться на ноги в качестве свободного действия.

Полиглот *(Polyglot)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 40, Товарищество 30

Склонности: Интеллект, Общение

Персонаж обладает врождённой способностью к языкам – кое-как он может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Персонаж может бросать тесты даже нетренированных умений из группы *«Языкознание»* (несмотря на то, что это специализированное умение). Это отнюдь не истинное знание языка – если полиглот хочет оперировать чем-то большим, чем самые простые слова и понятия, он должен бросать обычные тесты *«Языкознания»* (со штрафом -20 за то, что умение нетренировано).

Просанвинация *(Prosanguine)*

Уровень: 2

Требования: автосангвинаторы, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Выносливость, Техника

Усилиями своей железной воли персонаж может ускорить работу имплантированных ему автосангвинаторов. Персонаж должен медитировать в течение десяти минут и преуспеть в **тесте *«Пользования техники»*.** В случае успеха он восстанавливает 1к5 единиц урона. Если персонаж выбросил в тесте результат 96 или выше, он теряет возможность пользоваться автосангвинаторами на одну неделю.

Психосила *(Psychic Power)*

Уровень: 1

Требования: Псайкер

Специализации: см. **главу VII «Психосилы»**

Склонности: Сила воли, Псайкерство

Благодаря тренировкам или естественному развитию способностей, персонаж открыл в себе способность к новой психосиле. Эта психосила должна быть выбрана из числа тех, что перечислены в **главе VII «Психосилы»**. Стоимость в *очках опыта* и требования у психосил отличны от таковых у других талантов и указаны в описании каждой психосилы в **главе VII**.

Пугающий голос *(Disturbing Voice)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Товарищество, Общение

В зловещем голосе персонажа слышится угроза, заставляющая других дрожать перед ним. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам умения *«Запугивание»*, но -10 ко всем тестам Товарищества, предпринятых не для угроз – например, в отношении детей, животных и пугливых персонажей. Кроме того, персонаж искусно умеет внушать страх подчиненным – при использовании *«Устрашения»* (особое применение умения *«Командование»*) он добавляет +10 к тесту *«Командования»*, призванному снять эффекты *страха*.

Разоружение *(Disarm)*

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ближний бой, Защита

Прибегнув к отточенной технике боя или грубой силе, персонаж может вырвать оружие из рук врага. Для этого в ближнем бою персонаж может потратить полное действие на совершение **состязательного теста Ближнего боя**. Если он выиграет в этом тесте, враг уронит оружие себе под ноги. Выиграв в состязательном тесте на три или более ступеней, персонаж может отнять оружие у врага.

Ритуал освобождения *(Technical Khock)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 30

Склонности: Интеллект, Техника

Благодаря долгой практике или знанию нужных ритуалов усмирения машинных духов оружия, персонаж может устранить осечку простым постукиванием по нему или легким ударом руки. Один раз за раунд персонаж может снять *осечку* с любого оружия в качестве частичного действия, а не полного. Чтобы использовать этот талант нужно иметь возможность дотронуться (обычно резко и сильно) до необходимого оружия.

Светоносный взрыв *(Luminen Blast)*

Уровень: 3

Требования: светоносные батареи, талант *«Светоносный удар»*, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Дальний бой, Техника

Персонаж может поражать врагов на расстоянии разрядами энергии, хранящейся в его батареях. Это считается стрелковой атакой, требующей теста Дальнего боя и направленной в одну цель в пределах десяти метров. Атака наносит 1к10+(2×Бонус Силы воли) персонажа единиц энергетического урона со свойством *«Шоковое»*. Чтобы совершить такую атаку, требуется частичное действие. Совершая такую атаку, персонаж должен пройти **тест Выносливости** или получит один уровень *усталости*.

Светоносный удар *(Luminen Shock)*

Уровень: 2

Требования: светоносные батареи, особенность *«Имплантаты Механикус»*

Склонности: Ближний бой, Техника

Персонаж может поражать врагов вблизи разрядами энергии, хранящейся в его батареях. При помощи успешной атаки в ближнем бою (без штрафов за отсутствие оружия) или вместо нанесения урона в *захвате*, персонаж может нанести 1к10+Бонус Силы воли единиц энергетического урона со свойством *«Шоковое»*. При этом персонаж должен преуспеть в **тесте Выносливости** или получить один уровень *усталости*.

Свинцовый дождь *(Storm of Iron)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 45, талант *«Владение оружием (любое стрелковое)»*

Склонности: Дальний бой, Нападение

Сталкиваясь с толпами врагов на поле боя, персонаж обрушивает на них настоящий шквал огня, который способен остановить даже самых отчаянных противников. Когда персонаж, стреляя *короткой* или *длинной очередью*, наносит урон цели, он может размещать дополнительные попадания в любые цели, находящиеся в пяти метрах от изначальной, а не в двух, как обычно.

Связи *(Peer)*

Уровень: 1

Требования: Товарищество 30

Специализации: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, астропаты, вольные торговцы, еретический культ, Имперский Флот, Инквизиция, капитаны-хартисты, князья демонов, легионы-предатели, навигаторы, Оффицио Ассасинорум, планетарные губернаторы, вожди, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, тёмные Механикус, Экклезиархия.

Склонности: Товарищество, Общение

Персонаж знает, как вести себя с определенной группой или организацией. Он получает бонус +10 ко всем тестам Товарищества при взаимодействии с представителями данной группы и, по решению ведущего, иногда может просить их об услугах. По решению ведущего и игрока возможность получить этот талант нужно заслужить по итогам кампании или отдельного приключения, после чего игрок может приобрести его за *очки опыта* в обычном порядке.

Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз. Это записывается как *«Связи (X)»*, где X – количество раз, которое этот талант, связанный с одной группой, был получен. Возможность брать талант несколько раз отражает крепнущее расположение этой группы к персонажу или даже превращение её в преданного союзника. Игромеханически это означает, что бонус +10 к Товариществу увеличивается ещё на +10 за каждый раз, когда этот талант был получен.

Снайпер *(Sharpshooter)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40, талант *«Орлиный глаз»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Твердая рука и острый глаз персонажа позволяют ему направлять свои выстрелы и удары точно туда, куда он хочет. При совершении действия *«Точечная атака»*, штраф за него падает на 10 (-20 падает до -10). В сочетании с талантом *«Орлиный глаз»*, штраф обнуляется.

Сокрушительный выстрел *(Mighty Shot)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 40

Склонности: Дальний бой, Нападение

Персонаж знает слабые места любой брони или материала. Ему хватает меткости для того, чтобы его выстрелы ложились именно туда, где они нанесут наибольший урон. Персонаж добавляет половину своего бонуса Дальнего боя к урону, наносимому стрелковым оружием.

Сокрушительный удар *(Crushing Blow)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40

Склонности: Ближний бой, Нападение

Персонаж способен вкладывать в удары всю свою силу. Он добавляет половину своего бонуса Ближнего боя (округлять вниз) к урону, наносимому в ближнем бою.

Сопротивляемость *(Resistance)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Выносливость, Защита

Специализации: жара, психосилы, страх, токсины, холод, и др.

Прошлое персонажа, его жизненный опыт, тренировки или просто природное упорство выработали в нем сопротивление к определенному виду воздействий. Каждый раз, беря этот талант, игрок должен выбрать, к чему конкретно он хочет получить сопротивляемость. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, сделанным для сопротивления выбранной группе эффектов. Ведущий может одобрить определенные варианты или потребовать объяснения получению других в прошлом персонажа.

Спринт *(Sprint)*

Уровень: 3

Требования: нет

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Персонаж способен передвигаться очень быстро. При перемещении с *полной скоростью*, персонаж может дополнительно преодолеть количество метров, равное своему бонусу Ловкости. При *беге* персонаж удваивает *скорость перемещения* на один раунд. Используя этот талант два хода подряд, персонаж получает один уровень *усталости.*

Стальные нервы *(Nerves of Steel)*

Уровень: 2

Требования: нет

Склонности: Сила воли, Защита

Долгие годы на полях битв научили персонажа сохранять хладнокровие, даже когда вокруг свистят пули. Персонаж может перебрасывать проваленные тесты Силы воли, предпринятые для того, чтобы избежать *подавления огнём* или освободиться от *подавления огнём*. Кроме того, этого персонажа мало впечатляют агрессивные выходки врагов – он получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым при сопротивлении попыткам *«Запугивания»*.

Стрельба от бедра *(Hip Shooting)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40, Ловкость 40

Склонности: Дальний бой, Искусность

Искусство персонажа в обращении со стрелковым оружием таково, что он может метко поражать цель даже не глядя в прицел. В качестве полного действия, гвардеец может совершить перемещение с *полной скоростью* и провести одну атаку стрелковым оружием. Эта атака может быть только одиночным выстрелом, и не может быть *короткой* или *длинной очередью*. Персонажи с талантом *«Парное оружие»* могут использовать этот талант вместе с талантом *«Стрельба от бедра»* для того, чтобы совершить два одиночных выстрела, если они держат по одному стрелковому оружию в каждой руке.

Стремительная атака *(Swift Attack)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 30

Склонности: Ближний бой, Искусность

Отточенные навыки владения оружием позволяют персонажу сражаться в ближнем бою с впечатляющей скоростью. Персонаж, имеющий этот талант, может совершать действие *«Стремительная атака»*.

Точный удар *(Precise Blow)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40, талант *«Верный удар»*

Склонности: Ближний бой, Искусность

Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. При совершении действия *«Точечная атака»* в ближнем бою, штраф за него падает на 10 (с -20 падает до -10). В сочетании с талантом *«Верный удар»*, штраф обнуляется.

Трудная мишень *(Hard Target)*

Уровень: 2

Требования: Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Защита

Долгая жизнь, проведенная на линии огня, научила персонажа уклоняться и петлять на бегу, избегая вражеской стрельбы. Когда персонаж совершает *бег* или *натиск*, враги получают штраф -20 на все тесты Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в него из стрекового оружия. Этот штраф действует до начала следующего хода персонажа.

Удар и отскок *(Assassin's Strike)*

Уровень: 3

Требования: Ловкость 40, умение *«Акробатика»*

Склонности: Ближний бой, Полевые навыки

Природная ловкость и элегантный боевой стиль превращают персонажа в несущий смерть вихрь. Проведя атаку в ближнем бою и успешно пройдя тест умения *«Акробатика»*, персонаж может в качестве свободного действия совершить передвижение с *половинной скоростью*. Противник при этом не получает свободной атаки по движущемуся рядом с ним персонажу. Такой маневр можно предпринимать только один раз за раунд.

Уличный боец *(Street Fighting)*

Уровень: 1

Требования: Ближний бой 30

Склонности: Ближний бой, Нападение

В ближнем бою персонаж предпочитает сражаться грязно, но эффективно, повергая врагов голыми руками или малым оружием. Будучи вооружен ножом (в том числе цепным, силовым или каким угодно другим), иным малогабаритным оружием или даже сражаясь голыми руками, персонаж прибавляет половину своего бонуса Ближнего боя к любому нанесенному им критическому урону.

Универсальный солдат *(Arms Master)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 40, Дальний бой 40, таланты *«Владение оружием»* (любые два)

Склонности: Ближний бой, Дальний бой

Персонаж по-настоящему искусен в обращении с оружием – будь то автоган или плазменный пистолет, цепной меч или шоковая булава – нет ничего, чем он не мог бы сражаться. Когда персонаж использует оружие, таланта владения которым не имеет, он получает штраф -10, вместо обычного -20. Единственное исключение – экзотическое оружие, которое будучи очень редким или необычным, всегда требует наличия соответствующего таланта. На него действие этого таланта не распространяется.

Ураганный натиск *(Thunder Charge)*

Уровень: 3

Требования: Сила 50

Склонности: Сила, Нападение

Персонаж бросается в бой, используя своё тело как ещё одно оружие. Ведомый яростью, он врезается во врага с такой силой, что может повалить его наземь или отбросить в сторону. Совершая *натиск*, персонаж может расшвыривать врагов, стоящих между ним и его целью. Бросайте **состязательный тест Силы** между персонажем и каждым врагом, оказавшимся у него на пути. Провалившие тест противники валятся наземь. Сметя всех со своего пути, персонаж отыгрывает *натиск* против первоначальной цели.

Чуткий сон *(Light Sleeper)*

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Любой звук, малейший шум или другое незначительное изменение условий среды легко могут вырвать персонажа из состояния дремоты. При тестах умения *«Бдительность»* и определении *внезапности*, персонаж всегда считается находящимся настороже, даже когда спит. К сожалению, сон персонажа всегда неглубок и часто прерывается, отчего он бывает не в лучшем настроении после подъёма.

Чутьё Варпа *(Warp Sense)*

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30, умение *«Психическое чутьё»*, пси-рейтинг

Склонности: Восприятие, Псайкерство

Персонаж способен воспринимать Варп наряду с материальным миром. Приобретя этот талант, он может применять умение *«Психическое чутьё»* в качестве свободного, а не частичного действия. Кроме того, обладающий этим талантом персонаж постоянно отслеживает психическую активность вокруг себя. Когда рядом оказывается варп-сущность или аномалия, ведущий может позволить персонажу предпринять тест *«Психического чутья»* для её обнаружения так же, как *«Бдительность»* используется для обнаружения засад.

Шаг в сторону *(Step Aside)*

Уровень: 3

Требования: Ловкость 40, умение *«Уклонение»* или *«Парирование»*

Склонности: Ловкость, Защита

Ловким маневром персонаж может заставить пулю просвистеть мимо него, а клинком отбить удар противника, что рассечёт лишь воздух. Персонаж получает одну дополнительную попытку *избегания атаки* в раунд. Фактически, это даёт персонажу дополнительную *реакцию* каждый ход, но потратить эту *реакцию* можно только на попытки *уклонения* или *парирования*, что позволяет совершать два *парирования* или два *уклонения* или одно *парирование* и одно *уклонение* каждый ход. Однако от одной атаки можно попытаться уйти *уклонением* или *парированием* только один раз.

Шквал лазогня *(Lasgun Barrage)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 40, *«Владение оружием (Лазерное)»*

Склонности: Дальний бой, Нападение

Годы тренировок и опыт настоящих боёв сделали персонажа мастером лазерного оружия. Лазган в его руках испускает целый шквал убийственного огня, проходящийся по рядам врагов как коса по пшеничному полю. Если персонаж не совершал действий *передвижения* во время текущего хода, он получает одну дополнительную ступень успеха при стрельбе из лазерного оружия любого класса *короткой* или *длинной очередью* (тест на попадание должен быть успешен).

Дополнительные таланты

Больше талантов для персонажей вы найдете в дополнениях **«Молот Императора» и «Щит Человечества»**. Также см. раздел **«Ветеранские таланты»** дополнения **«Враги Империума»**.

Это просто царапина *(Hardy)*

Уровень: 2

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Крепкое телосложение персонажа позволяет ему быстрее восстанавливаться после травм и ранений. Проходя лечение, персонаж всегда восстанавливает свои раны так, как будто был *легко ранен*, невзирая на реальное количество понесенного урона.

Яростный натиск *(Berserk Charge)*

Уровень: 1

Требования: нет

Склонности: Сила, Нападение

Мало кто может остановить этого персонажа, рвущегося к врагу, ибо он вкладывает в свои удары всю силу и энергию. При совершении *натиска*, тесты Ближнего боя становятся **лёгкими (+30)** вместо **рутинных (+20)**.

Особенности

Умения и таланты отражают знания и навыки, изученные персонажем. Особенности же – это врожденные способности, наличие которых обусловлено рождением или особыми обстоятельствами. Иногда персонажи могут получить их позже, но почти никогда не сможет выбирать.

Описание особенностей

В разделе ниже подробно описана каждая особенность. Многие особенности могут иметь несколько уровней мощности. В таком случае, особенность имеет приписку «(X)» в своем названии, а в описании указано, на что и как влияет переменная X.

Таблица 5-4 «Особенности»

Особенность	**Описание**
Автостабилизация	Оружие существа всегда считается *установленным на опору*
Аморфное	Существо медлительно и бесформенно
Амфибия	Существо способно дышать под водой
Бестелесное	Существо бесплотно, ничего не весит и не может быть ранено обычным оружием
Варп-нестабильность	Существо обязано наносить урон или будет изгнано в Варп
Демон	Невосприимчивость к ядам и болезням, удвоение БВ против обычного оружия
Зверь	Существо автоматически проходит тесты *«Выживания»*, но должно проходить тесты Силы воли, чтобы не убегать от опасности
Имплантаты Механикус	Персонаж имеет кибернетические аугментации
Копатель	Существо способно рыть туннели
Коренастое	Даёт бонус +20 к сопротивлению *захвату* и *нокдауну*
Летун	Существо может летать на любой высоте
Машина	Существо получает дополнительные *очки брони* и новые сопротивляемости
Многорукое	Существо получает дополнительные атаки
Неумирающее	Невосприимчиво ко многим опасностям окружающей среды
Ночное зрение	Существо видит в темноте
Одержимость	Существо может вселяться в других существ
Оружие Варпа	Атаки существа игнорируют *очки брони*
Паникёр	Проваленный тест Силы воли вызывает панику, заставляя бежать, топча всё на своем пути
Парящее	Существо может передвигаться на высоте бреющего полета
Печать Судьбы	Обладает *очками судьбы*
Ползучее	Существо не получает штрафов за движение по *пересеченной местности*
Порождение кошмаров	Невосприимчивость ко множеству факторов
Потустороннее	Невосприимчивость к *страху, подавлению огнём, безумию* и пси-воздействию на разум
Природная броня	Существо получает дополнительные *очки брони* на всех зонах попадания
Природное оружие	Безоружные атаки наносят 1к10+БС единиц урона
Псайкер	Существо получает пси-рейтинг 1 или выше
Размер	Определяет размер существа и вытекающие из него преимущества
Регенерация	Тест Выносливости каждый ход восстанавливает одно или больше очков урона
Сверхъестественная характеристика	Повышает бонус одной из характеристик
Сверхъестественные чувства	Восприятие окружения нестандартными средствами
Свирепый натиск	Существо наносит дополнительный урон при *натиске*
Связывание душ	Связано душой с определенной сущностью и получает за это некоторые преимущества
Слепое	Существо слепо
Смертоносное природное оружие	Природное оружие существа не имеет свойства *«Примитивное»*
Страх	Существо заставляет других проходить тесты *страха*, чтобы избежать шока и сумасшествия
Фазовое	Может становиться бестелесным или телесным в качестве частичного действия
Четвероногое	*Скорость передвижения* существа равна БЛ×2
Эхолокация	Существо превосходно воспринимает все вокруг в радиусе тридцати метров
Ядовитое	Существо наносит врагу атаку ядом при получении урона в ближнем бою

Автостабилизация *(Autostabilized)*

Тяжёлое оружие существа с этой особенностью всегда считается *установленным на опору* и может вести огонь *короткими* и *длинными очередями* без предварительной *установки на опору*, не получая штрафов на попадание.

Аморфное *(Amorphous)*

Существо способно изменять форму тела, сжимая или расширяя его. Оно может менять свой *размер* на один шаг. Скорость существа при этом не меняется (см. описание особенности *«Размер»*). *Скорость передвижения* такого существа всегда вычисляется, исходя из ополовиненного бонуса Ловкости (округлять вверх). Часто аморфные твари лишены обычных чувств и вынуждены полагаться на *«Сверхъестественные»*, чтобы воспринимать происходящее вокруг.

Амфибия *(Amphibious)*

Существо может дышать под водой так же хорошо, как и вне её, и может оставаться под водой сколько захочет. Если эту особенность получает существо, что может дышать чем-либо кроме кислорода (водой, аммиаком, углекислым газом), оно получает возможность дышать и кислородом тоже.

Бестелесное *(Incorporeal)*

Бестелесные существа подобны призракам – они бесплотны, ничего не весят, способны проходить сквозь твёрдые преграды – в том числе стены и оружие. Бестелесные создания получают бонус +30 к умению *«Скрытность»*, что отражает их способность прятаться внутри других предметов и бесшумно передвигаться. Также бестелесные существа имеют особенность *«Парящее (6)»*. Такие существа невосприимчивы к обычному оружию – оно просто проходит сквозь призрачное тело, будто его нет. Демоны, создания Варпа, психосилы, другие бесплотные существа, а также противники, использующие психосиловое оружие, могут нанести бестелесному урон и действуют по своим обычным правилам. Будучи бестелесным, существо не может нормально взаимодействовать с тварным миром и не может наносить урон не-бестелесным существам, если не обладает особыми талантами или способностями. При этом бестелесные могут свободно атаковать других бестелесных.

Некоторые устройства могут сдерживать бестелесных – например, корабельные поля Геллера. Существа с этой особенностью не могут проходить через них.

Имплантаты Механикус *(Mechanicus Implants)*

Персонаж служит Машинному богу и потому благословлён имплантатами, недоступными остальным.

Электропривод: небольшой разъём, подключенный прямо к нервной системе носителя. Обученный носитель такого устройства может с его помощью подключаться к информационным разъёмам механизмов и информационным сетям. Электопривои существуют во множестве видов – черепные шунты, пальцевые щупы, позвоночные разъёмы.

Электуировки: металлические кожные имплантаты, размером с ладонь, что для непосвященного кажутся обычными татуировками. Электуировки внедрены в нервную систему, где их питает энергия эманаций плоти и священных механизмов конденсаторной катушки. Обучение позволяет излучать или выплёскивать энергию разными способами.

Респираторный блок: система из множества трубок, кабелей, вокс-решёток и других имплантатов, встроенных в шею и верхнюю часть груди. Это устройство фильтрует воздух, предоставляя владельцу бонус +20 к сопротивляемости летучим токсинам и газовому оружию. Также респиратор включает вокс-синтезатор, способный передавать речь носителя множеством способов.

Кибермантия: конструкция из металла, кабелей и импульсных излучателей, вживленных в позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. При подключении новых имплантатов она действует как подкожное крепление. Многие техножрецы относятся к кибермантии как к «истинной плоти».

Конденсаторная катушка: накопитель энергии, внедренный в кибермантию. Он способен хранить энергию и создавать различные виды полей. Катушки бывают самыми разными – от небольших кристаллических стеков до громоздких гальванических элементов.

Черепной контур: система связанных процессоров, имплантатов и церебральных микросхем, призванных улучшать мыслительные возможности носителя. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются прямо в мозг.

Варп-нестабильность *(Warp Instability)*

Большинство варп-сущностей имеет крайне ненадёжную связь с нашей реальностью, которая зачастую поддерживается лишь страхом и кровью, а потому их можно изгнать обратно в Имматериум, если нанести достаточно сильную рану их телесной оболочке. Если существо с этой особенностью получает урон и не наносит урона или не причиняет *очков безумия* другим существам до конца своего следующего хода, оно должно пройти тест Силы воли. В результате провала оно получает одну единицу урона и ещё одну дополнительную единицу урона за каждую ступень провала. Если при этом накопленный урон достигнет показателя ран этого существа или превысит его, сущность изгоняется обратно в Варп.

Демон (Ж) *(Daemonic (X))*

Демоны обитают в Варпе, но могут появляться в материальном мире, благодаря огромной силе воли, страшному голоду или будучи вызваны при помощи оккультных ритуалов. При подсчете полученного урона, демонические существа повышают свой бонус Выносливости на число, указанное в скобках (также же, как это делается в случае со *сверхъестественными характеристиками*). Это увеличение не применяется, если урон был нанесен психосиловым оружием, психосилами, святой атакой или другим существом с этой особенностью. Также демонические существа невосприимчивы к ядам и болезням и получают определенные преимущества при сотворении психосил (подобнее см. **главу VII «Психосилы»**).

Зверь *(Bestial)*

Существо с этой особенностью звероподобно и руководствуется скорее инстинктами, нежели разумом. Независимо от того, насколько высок Интеллект существа, это всё равно интеллект животного. Обладатель этой особенности не обязан предпринимать тесты *«Выживания»*, находясь в привычной для себя среде обитания. Если это существо не было загнано в угол и не умирает от голода, оно обязано проходить **средний (+0) тест Силы воли** при ранении, испуге или удивлении. При провале, существо пытается убежать.

Копатель (Ж) *(Burrower (X))*

Существо с этой особенностью способно прокапывать себе путь через твёрдые поверхности и предметы. Числом в скобках обозначена его *скорость* при перемещении подобным образом. Некоторые существа могут прокладывать себе путь сквозь песок, землю, камень и тому подобное, другие – даже через металл (см. описание существ). Копая, существо оставляет позади себя тоннель. Существа, на один размер меньше (см. описание особенности *«Размер»*) могут свободно перемещаться в этом тоннеле. Каждый раунд есть 50%-я вероятность, что тоннель за существом обрушится.

Коренастое *(Sturdy)*

Коренастое существо сложнее сбить с ног – оно получает бонус +20 к тестам на сопротивление *захвату* и воздействию таланта *«Нокдаун»*.

Летун (Ж) *(Flyer (X))*

Широкие кожаные крылья, газовые мешки или энергии Варпа даруют этому существу способность летать. Числом в скобках обозначена его *скорость передвижения* при таком полете. Это число заменяет бонус Ловкости для действий передвижения (подробнее см. **главу I «Игровой процесс»**).

Машина (Х) *(Machine (X))*

Существо с этой особенностью создано из неорганических и куда более устойчивых к внешним воздействиям материалов, нежели плоть. Машине не нужно дышать, она свободно чувствует себя в вакууме, при предельно низких температурах, на неё не работают психосилы, воздействующие на разум, а её очки брони спасают от огня. Она получает дополнительное количество *очков брони*, указанное в скобках. Они складываются с теми, что дают носимые доспехи, но не складываются с теми, что предоставляет особенность *«Природная броня (Х)»*.

Многорукое (Х) *(Multiple Arms (X))*

Это существо располагает больше чем одной парой рук. Точное количество рук указано числом в скобках – например, четырёхрукий генокрад имеет особенность *«Многорукий (4)»*. Эта особенность предоставляет бонус +10 к тестам умения *«Атлетика»*, в том числе и связанным с плаваньем или лазаньем. Кроме того, за каждую пару рук (т. е. число в скобках, разделённое на 2) существо может провести одну дополнительную атаку, как если бы оно имело несколько единиц холодного оружия (для этого существо обязано располагать настоящим или природным оружием). Помните, что существо всё ещё должно обладать талантом *«Парное оружие (Рукопашная)»*, чтобы совершать несколько атак в течение одного хода.

Неумирающее *(Undying)*

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Ночное зрение *(Dark Sight)*

Существо с это особенностью может нормально видеть в полной тьме и никогда не получает штрафов за ведение боя в слабоосвещенных или вовсе неосвещенных местах.

Одержимость *(Possession)*

Некоторые духи и создания Варпа способны вселяться в тела смертных. Это куда более жуткий и болезненный процесс, чем любой вид контроля разума или даже чем присущая сильнейшим псайкерам способность «надевать» чужое тело. Создание Варпа почти срастается со своей жертвой, чтобы дабы получить возможность пребывать в тварном мире. Игромеханическая сторона такого явления подробно описана ниже, но обстоятельства и природа сущности может быть совершенно различными. Учтите, что эти правила не применимы для демонхостов – призванных и укрощенных особыми ритуалами демонов, помещённых в живые вместилища. Эти существа используют свои собственные правила.

Атака вселением

Существо должно находиться в нескольких метрах от предполагаемой жертвы и потратить полное действие. Существо и его цель каждый раунд предпринимают **встречную проверку Силы воли** до тех пор, пока кто-то из них не наберёт на пять ступеней успеха больше чем противник – результаты, набранные в каждом раунде, складываются. Победа жертвы в этом состязании означает, что ей удалось справиться с «вторженцем», и тот не может пытаться вселиться в неё ещё двадцать четыре часа. Кроме того, неудачливый «вселенец» получает 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости. Победа «вселенца» означает начало одержимости.

Воздействие одержимости

Вселившаяся в чужое тело демоническая сущность получает полную власть над своей жертвой и может управлять ей как захочет, не обращая внимания на боль и увечья (а может и вовсе специально калечить или изменять «своё» тело, повинуясь минутному капризу). Вселившаяся сущность использует собственные показатели Интеллекта, Восприятия, Силы воли и Товарищества, свой пси-рейтинг и психосилы, а также свои «интеллектуальные» умения и таланты (и не может применять «интеллектуальные» умения и таланты жертвы). Сила и Выносливость жертвы возрастают на +10, а количество ран – на 1к10+3. Также «вселенец» может пройти тест Интеллекта, чтобы прочесть воспоминания своей жертвы или воспользоваться её умениями.

Переживающая демоническую одержимость жертва имеет немалый шанс немедленно мутировать и получать новые мутации в течением времени (подробнее о мутациях см. **главу IX «Ведущий»**).

Последствия одержимости

Одержимость – тяжкое испытание. Если вселившуюся сущность удалось изгнать их тела жертвы, а последней – пережить эту процедуру, она немедленно получает 1к10 *очков безумия* и *порчи*, а её Выносливость и Сила воли навсегда понижаются на 2к10.

Оружие Варпа *(Warp Weapons)*

Существо с этой особенностью обладает оружием, которое частично остаётся нематериальным и потому способно игнорировать такие мирские вещи как доспехи или укрытия. Атаки существа с этой особенностью не обращают внимания на физическую броню, если она не выполнена из пси-проводящих материалов или соответствующим образом не освящена. Защитные поля действуют как обычно.

Паникёр *(Stampede)*

Провалив **тест Силы воли**, существо, обладающее этой особенностью, немедленно впадает в панику, бросается вперед, сломя голову, и бежит по прямой, до тех пор, пока источник опасности не будет оставлен далеко позади или затопан. Любой, оказавшийся на пути паникёра получает урон, равный урону от природного оружия существа (или 1к5+БС, если природного оружия у существа нет). Одно запаниковавшее существо автоматически повергает в панику других существ с этой же особенностью. Паника длится до тех пор, пока существо не потеряет из виду источник опасности или 1к10 минут – в зависимости от того, что позднее.

Парящее (Х) *(Hoverer (X))*

Существо обладает ограниченными способностями к полёту. Оно не может подниматься на высоту, превышающую два метра. Числом в скобках обозначена его скорость при таком полёте. Это число заменяет бонус Ловкости при расчёте *скорости передвижения* (подробнее см. **главу I «Игровой процесс»**).

Печать Судьбы (Х) *(Touched by Fates (X))*

Существо или NPC обладает количеством *очков судьбы*, указанным в скобках. Оно может использовать эти очки так же как все игровые персонажи, в том числе и сжигать их для того, чтобы избежать смерти (если это позволит ведущий). Также к таким NPC применяются правила *праведного гнева*.

Ползучее *(Crawler)*

Черви, змеи и им подобные существа не ходят, а ползают. *Скорость передвижения* таких созданий (определяемая бонусом Ловкости) снижается вдвое (округлять вверх), но они никогда не получают штрафов за передвижение по *пересечённой местности*.

Порождение кошмаров *(Stuff of Nightmares)*

Некоторые сущности Варпа настолько могущественны, что их тела практически невозможно уничтожить или как-либо повредить. Подобные твари совершенно невосприимчивы к воздействию ядов, болезней, опасностей окружающей среды, им не нужно дышать, их нельзя *оглушить*, у них не бывает *кровотечения*. Также они игнорируют любой результат критического урона, если он не уничтожает их на месте. Игнорирование критического урона не действует, если этот урон нанесён психосилами, психосиловым оружием или святой атакой.

Потустороннее *(From Beyond)*

Такие понятия как «здравый смысл» и «нормальность» не имеют ничего общего с разумом этого существа. Оно невосприимчиво к *страху, подавлению огнём, очкам безумия* и психосилам, способным затуманить или подчинить разум.

Природная броня (Х) *(Natural Armour (X))*

Существо обладает очень крепкой шкурой или экзоскелетом, отчасти спасающим от ударов. Число в скобках показывает, сколько *очков брони* получает существо на все зоны попадания. Эти *очки брони* складываются с теми, что дают носимые доспехи, но не складываются с теми, что предоставляет особенность *«Машина (Х)»*.

Природное оружие *(Natural Weapon)*

Существо способно рвать и терзать врагов своими острыми когтями, зубами, шипами или другим дарованным самой природой оружием. Оно считается вооружённым, даже если не имеет при себе оружия, а его атаки наносят 1к10+БС единиц урона. Для проведения атак природным оружием используется характеристика Ближнего боя. Природным оружием нельзя *парировать*, но его же нельзя выбить из рук (разве что целиком отрубить конечность). Кроме того, существа с этой особенностью невосприимчивым к свойству *«Силовое поле»* – считается, что у них хватает когтей, зубов или шипов для того, чтобы не обращать внимания на потерю пары-тройки. Природное оружие имеет особенность *«Примитивное (7)»*, если иного не указано в профиле.

Псайкер (*Psyker)*

Благодаря воздействию сверхъестественных сил, изучению запретных знаний или просто могучей воле, этот персонаж стал псайкером, способным направлять силы Варпа по своему желанию. Эта особенность не дает преимуществ сама по себе, но позволяет персонажу приобретать умение *«Психическое чутьё»*, улучшение *«Пси-рейтинг»* и таланты *«Психосила»*.

Размер (Х) *(Size (X))*

Существо принадлежит к одной из десяти категорий *размера*, указанных в **таблице 5-6 «Размеры»**. Размер существа влияет на его *скорость передвижения*, на то, насколько хорошо существо может прятаться и действовать незаметно и то, насколько легко по нему попасть. Рассчитывая *скорость передвижения* существа, сначала прибавляйте модификатор размера и только потом – все остальные (например, от *«Четвероногости»*). Человек имеет «*Размер (4)»*. Размер не может упасть меньше 1.

Регенерация (Х) *(Regeneration (X))*

Существа с этой особенностью очень быстро залечивают свои раны. Каждый раунд, в начале своего хода, существо предпринимает **тест Выносливости** для того, чтобы излечить количество урона, равное числу в скобках. Существо теряет эту особенность, будучи убитым.

Сверхъестественная характеристика (+Х) *(Unnatural Characteristic (X))*

Одна или несколько характеристик существа очень высоки. Это отображается числом в скобках, на которое увеличивается бонус связанной характеристики. Например, существо с Силой 41 имеет бонус Силы 4. Если это существо получит *«Сверхъестественную Силу (+3)»*, его бонус Силы возрастёт до 7 (4+3=7). Существо может иметь несколько таких особенностей, но все они должны быть связаны с разными характеристиками. Успешные тесты характеристики, связанной с этой особенностью, получают дополнительное количество ступеней успеха, равное половине числа в скобках.

Сверхъестественные чувства (Х) *(Unnatural Senses (X))*

Существо может воспринимать окружающую реальность, используя не только зрение или слух, но и иные, более совершенные органы чувств – например, чувствительные волоски на коже или другие, не менее пугающие штуки. Эта особенность подразумевает определённое расстояние, на котором эти чувства работают – оно указана в скобках.

Таблица 5-6 «Размеры»

Размер	Модификатор на попадание	Модификатор скрытности	Базовая скорость передвижения
Крошечный (1) *(Miniscule)*: автоперо, нож	-30	+30	БЛ-3
Маленький (2) *(Puny)*: болт-пистолет, сервочереп	-20	+20	БЛ-2
Небольшой (3) *(Weedy)*: гретчин, ребенок	-10	+10	БЛ-1
Средний (4) *(Average)*: человек, эльдар	+0	+0	БЛ
Крупный (5) *(Hulking)*: орк-ноб, космодесантник в броне	+10	-10	БЛ+1
Большой (6) *(Enormous)*: шагоход «Часовой», круут-бык	+20	-20	БЛ+2
Огромный (7) *(Massive)*: танк, великий демон	+30	-30	БЛ+3
Громадный (8) *(Immense)*: «Лэнд Рейдер», великий кнарлок	+40	-40	БЛ+4
Колоссальный (9) *(Monumental)*: сквиггот, танк «Гибельный клинок»	+50	-50	БЛ+5
Титанический (10) *(Titanic)*: линейный титан, ординатус	+60	-60	БЛ+6

Свирепый натиск (X) *(Brutal Charge (X))*

Существо с этой особенностью наносит дополнительный урон (его количество указано в скобках) при каждой атаке в тот ход, в который оно предпринимало действие *«Натиск»*.

Связывание душ *(Soul Bonded)*

Душа этого существа связана с некой высшей силой или существом, что взамен предоставляет ей некоторую защиту. Получая эту особенность, существо выбирает, с кем связана её душа. Для большинства имперских псайкеров – особенно астропатов – это будет Император, для колдунов Хаоса – одна из Губительных сил.

При броске по **таблице прорывов Варпа**, псайкер с этой особенностью бросает на одну кость больше, после чего может отбросить один из выпавших результатов (фактически, такой псайкер может заменить значение кости десятков или единиц тем, что выпало на его дополнительной кости).

Связывая свою душу с кем-либо, персонаж обязан выбрать один из нижеследующих эффектов:

1. 3к10 *очков безумия*;

2. Потеря зрения;

3. Уменьшение одной характеристики на 1к10;

4. Случайная мутация.

Кроме того, псайкер находится в неоплатном долгу перед покровительствующей ему сущностью, что подразумевает несение им определенных обязанностей и другие последствия.

Слепое *(Blind)*

Слепые существа всегда автоматически проваливают все тесты, основанные на зрении, и все тесты на Дальний бой. Кроме того, они получают штраф -30 на все тесты Ближнего боя и другие, связанные с необходимостью видеть противника. Учтите, что эта особенность означает не только то, что существо не может видеть, но и то, что оно не имеет никаких других органов чувств, что могли бы заменить зрение. Если слепое существо обладает талантом *«Бой вслепую»*, штраф на Ближний бой снижается с -30 до -15.

Смертоносное природное оружие *(Deadly Natural Weapon)*

Это существо способно голыми руками ломать пласталь и пробивать доспехи. Существо имеет все преимущества особенности *«Природное оружие»*, но его атаки природным оружием больше не имеют свойства *«Примитивное»*.

Страх (X) *(Fear (X))*

Это существо имеет жуткий облик. Эта особенность имеет уровень (число в скобках от 1 до 4), показывающий, насколько страшно существо. Чем выше показатель *страха*, тем сложнее встретившимся с этим созданием держать себя в руках и не сойти с ума.

Встречая существо с этой особенностью, персонаж обязан предпринять тест Силы воли, модифицированный показателем особенности *«Страх»* (см. **таблицу 5-5**). В случае провала персонаж должен сделать бросок по **таблице 9-5 «Шок»**, добавляя +10 к результату броска за каждую ступень провала, набранную в тесте Силы воли.

Таблица 5-5 «Уровень *страха*»

Уровень	Штраф
Беспокоящее (1)	+0
Пугающее (2)	-10
Устрашающее (3)	-20
Ужасающее (4)	-30

Фазовое *(Phase)*

Существа с этой особенностью могут делать свои тела бесплотными и подобно призракам проходить сквозь твёрдые преграды любого типа. Потратив частичное действие, существо может стать бесплотным или вернуться в обычное состояние.

Будучи бесплотным, существо получает бонус +30 к умению *«Скрытность»*, становиться менее заметным зрительно и не издает никаких звуков. Также в этом состоянии существо невосприимчиво к обычному оружию – оно просто проходит сквозь призрачное тело, будто его нет. Демоны, создания Варпа, психосилы, другие бесплотные существа, а также противники, использующие психосиловое оружие могут нанести урон бесплотному и действуют по своим обычным правилам. Будучи бесплотным, существо не может нормально взаимодействовать с материальным миром и не может наносить урон небесплотным существам, если не указано обратного.

Бесплотные существа не могут пересекать психически заряженные или святые преграды, а также поля Геллера, пустотные щиты и другие энергетические поля, созданные для применения в открытом космосе или манипулирования Варпом.

Четвероногое *(Quadruped)*

Четвероногое существо способно перемещаться куда быстрее, чем двуногое. Его исходная *скорость передвижения*, определяемая бонусом Ловкости, удваивается. Эта особенность предназначена для существ, обладающих задними ногами или лапами, не обязательно четвероногих. Если у существа больше четырёх ног, оно также удваивает свою *скорость передвижения*, после чего дополнительно добавляет к нему +2 за каждую пару ног, сверх обычных двух пар (например, если у существа шесть ног, то его *скорость передвижения* будет равна БЛ×2+2, если восемь – то БЛ×2+4).

Эхолокация *(Sonar Sense)*

Существо с этой особенностью воспринимает окружающий мир, испуская постоянный высокочастотный звук, позволяющий определять местоположение твердых объектов в радиусе тридцати метров. Другие существа, находящиеся в этом радиусе и прошедшие тест **трудный (-10) умения *«Бдительность»***, могут расслышать этот любопытный звук

Ядовитое (X) *(Toxic (X))*

Существо с этой особенностью ядовито. Персонаж, что успешно нанёс урон такому существу в ближнем бою, должен пройти тест Выносливости в конце своего хода со штрафом -10 × (X) или получить 1к10 очков урона того же типа, что и у оружия, которым был нанесён этот удар. Этот урон не снижается ни *очками брони*, ни бонусом Выносливости. Например, существо с особенностью *«Ядовитое (4)»* накладывает на тест Выносливости штраф -40. Токсины некоторых существ наносят бо́льший урон или обладают иным эффектом – он указан в описании каждого конкретного существа.

Арсенал

Стрелковое оружие

•

Холодное оружие

•

Доспехи

•

Снаряжение и расходники

•

Кибернетические имплантаты

•

Боевая техника

Глава VI

Арсенал

«Бог-Император дал нам орудия, дабы сокрушить наших врагов. Но хороший командир всегда будет заботиться о своих орудиях. Безрассудное использование ресурсов поможет выиграть битву, но это верный путь проиграть войну»

- лорд-солар Махарий

Каждый гвардеец получает от Департаменто Муниторум стандартный набор снаряжения. В нём есть всё необходимое для того, чтобы солдат мог действовать как полноценная часть имперской военной машины. Конечно, в этот комплект входит только то, без чего совершенно нельзя обойтись и ничего сверх этого. Многие гвардейцы изыскивают способы разжиться чем-нибудь ещё, чтобы скрасить свои будни на враждебных мирах. Некоторые готовы для этого совершать самые отчаянные поступки. Одни стремятся отличиться на поле боя, другие – показать своё мастерство на учениях, после которых им могут доверить определенную роль в отделении, которую предстоит исполнять в одиночку или в паре с гвардейцем, выказавшем сходные таланты. Третьи, в попытках убедиться, что у них есть всё, что нужно, прибегают к дурно пахнущим методам. Солдаты должны поддерживать своё снаряжение в образцовом состоянии и частые проверки оружия и экипировки скорыми на расправу офицерами вынуждают гвардейцев не пренебрегать своими обязанностями, ведь мало кто хочет увидеть комиссарский болт-пистолет не с той стороны.

Этот раздел описывает широкий спектр снаряжения, доступный членам Имперской Гвардии. Свежесозданные персонажи начинают игру со *стандартным полковым набором*, содержание которого зависит от происхождения полка, его типа и текущего расположения. Получение нового снаряжения зависит от обстановки на фронте, места действия, обстоятельств боевого задания и предпочтений полка. Конечно, становясь более известными и теснее знакомясь с условиями своей жизни, персонажи могут изобретать новые способы раздобыть то, что им нужно.

Полковая логистика

Каждый полк Имперской Гвардии – это внушительное число солдат, снабжённых множеством типов оружия. Все они должны иметь пищу и крышу над головой – а это уже непростая задача, требующая немало ресурсов. Само собой, необходимость постоянных поставок оружия, боеприпасов и другого снаряжения для участия в непрекращающихся войнах всё только усложняет. Предположительно, всем этим занимается Департаменто Муниторум. Целая армия перегруженных работой писцов и адептов постоянно работает над тем, чтобы поставки шли куда нужно, и каждый солдат сохранял боеспособность.

Только формирующийся полк снаряжает его родной мир – это часть военной десятины. Таким образом, новоиспеченные гвардейцы получают ту же форму, еду и снаряжение, что и другие вооруженные силы их родины. Единственное исключение – лазган. Это оружие выдают всем бойцам, даже призванным на тех мирах, где оно не в ходу. Лишь после того как полк был снаряжён и прошёл первоначальное обучение, десятина считается уплаченной. Различия между военными традициями и культурными предпочтениями разных миров закономерно приводят к различиям между полками с разных планет и систем.

К сожалению, данных «в дорогу» припасов редко хватает на продолжительную кампанию. В бесконечных боях оружие, тех-

ника и снаряжение быстро выходят из строя. Тысячи голодных солдатских ртов жадно поглощают убывающие пайки, стремясь сохранить боеспособность. Стало быть, Департаменто Мунитурум и Имперскому Флоту приходиться браться за подвоз всего необходимого на театры военных действий. Для миров, регулярно поставляющих солдат, бремя снабжения всех своих полков может оказаться непосильным. В таком случае, Мунитурум может раздобыть всё необходимое на других мирах – например, брать провиант с сельскохозяйственных планет в счет десятины, оружие – с мануфакторумов. Это приводит к тому, что постепенно в снаряжении снабжаемого из нескольких источников полка наступает всё бо́льший разнобой.

Постоянная потребность в еде, топливе и боеприпасах – проблема, с которой сталкивается каждый полк Имперской Гвардии. Имеющиеся запасы приходиться растягивать, а значит – вводить нормирование. Интенданты должны заботиться о том, чтобы снаряжение попадало в нужные руки, а припасы расходовались с умом – иначе они мгновенно истощатся, и полк утратит боеспособность. Разные гвардейские части используют разные схемы распределения ресурсов, но так или иначе все сводится к логистическим системам, что позволят всегда иметь под рукой необходимое, без риска остаться в критический момент без штанов.

Снабжение

Каждый имперский гвардеец присягал на верность Императору. Вся его жизнь подчинена приказам командиров, и он не владеет ничем из своего снаряжения – всё оно считается лишь временно доверенным ему Муниторумом. Солдат Имперской Гвардии не получает особых компенсаций за свою службу и не может рассчитывать купить себе новое снаряжение. По крайней мере, так задумывалось.

На самом же деле, всё работает несколько по-другому. Каждый солдат получает стандартный набор снаряжения – такой же, как и у всех в полку. Кроме того, некоторые бойцы получают особое снаряжение. Это может быть тяжёлое или специальное оружие, инструменты, нужные для выполнения определенной работы, или даже экипировка, выданная для выполнения одного боевого задания. Получив на руки снаряжение, солдат несёт за него полную ответственность и обязан вернуть в целости по первому требованию. Утрату каждой вещи в ходе боёв или учений нужно оправдать перед командованием. Солдата, что не смог назвать приемлемой причины, ждут весьма невесёлые последствия.

Многие персонажи захотят обзавестись чем-нибудь, выходящим за рамки первой необходимости. Быть может, им удастся получить лишь чуть более качественные версии своего обычного снаряжения, а быть может с небес придет драгоценный дар. Эта галактика огромна, и в ней множество фронтов с похожими или даже одинаковыми названиями. Одна ошибка писак из Мунитурума может привести к неожиданным последствиям. Конечно, если снаряжение поступило в полк по официальным каналам, то гвардейцы несут за него полную ответственность. Однако же если припасы пришли в полк по случайности, и за ними нет длинного бумажного следа, гвардейцы могут использовать их как хотят.

С точки зрения игровой механики, любое снаряжение, не входящее в *стандартный полковой набор* (неважно, законным путем оно было приобретено или нет), относится к системе *снабжения*. Это касается и экипировки, выдаваемой специалистам, и предметов, полученных для выполнения конкретного задания – включая и те, что персонаж мог раздобыть у интендантов, не согласовывая это с командованием. Иногда солдатам удается выторговать что-нибудь у сослуживцев, в другой раз им может перепасть ценный куш из-за логистических ошибок. Гвардейцы никогда не возражают против невольной «щедрости» Мунитурума – даже если им самим какая-то вещь не нужна, на неё всегда можно что-нибудь выменять.

Отделение гвардейцев начинает игру с *уровнем снабжения* 10. Этот уровень можно поднять двумя способами. Во-первых, персонажи могут приобретать талант *«Влияние на Мунитурум»*, который предоставит +5 к *уровню снабжения*. Кроме того, уровень может вырасти в качестве награды за успешное выполнение боевых заданий. Когда слава и репутация отряда растёт, их друзья-гвардейцы с большей охотой будут удовлетворять запросы персонажей. И наоборот – проваленные задания могут понизить *уровень снабжения*. Бонусы и штрафы к нему остаются на усмотрение ведущего, но случаи, когда он меняется более чем на 5 очков, должны быть весьма редки.

Таблица 6-1 «Уровень снабжения»

Уровень снабжения	**Пример**
5	Зелёный новобранец
10	Рядовой
15	Младший унтер-офицер
20	Унтер-офицер
25	Старший унтер-офицер
30	Взводный офицер
40	Ротный офицер
50	Старший офицер или комиссар
70	Полковой офицер
90	Командующий зоной боевых действий
100	Командующий клином крестового похода
120+	Командующий крестовым походом

В обход системы

Игрок вполне может решить, что в интересах его персонажа будет направить все свои умения на добычу нового снаряжения. Один из гвардейцев может стать специалистом по поиску необычных вещей для всего отряда или менялой, готовым отдать излишки за что-нибудь не менее ценное. Персонажу, что изберет себе такой путь, лучше повыше поднять Товарищество и умение *«Торговля»*. Так у всего *отделения* повыситься шанс постоянно получать то, что им нужно и даже иногда наслаждаться некоторыми излишествами.

Разыскивая какую-либо вещь, персонаж может начать с поиска человека, у которого можно ею разжиться. Сделка с «поставщиком» отыгрывается **средним (+0) состязательным тестом *«Торговли»***. За каждую ступень успеха в тесте персонаж получает бонус +10 к тесту *снабжения*, сделанному для того, чтобы получить нужный ему предмет.

Нередко у персонажа будут находиться излишки – предметы ему не нужные, но которые он не прочь обменять на какой-нибудь предмет. В таком случае, *доступность* необходимого предмета высчитывается как обычно (см. **таблицу 6-2**), сложность теста *снабжения* за имеющийся у персонажа предмет добавляется как бонус к тесту *«Торговли»* персонажа или как штраф накладывается на тест *«Торговли»* оппонента.

Обратная сторона таких преимуществ заключается в том, что вообще-то подобный бартер запрещён имперской доктриной. Император и облеченные его доверием слуги всегда дают гвардейцу всё необходимое. Тот, кто оспаривает это – очевидный еретик. Более того, многие предметы, что пользуются наибольшим спросом в подпольных сделках, нарушают имперский закон самим фактом своего существования – например, запрещенные вещества, ксенотех, даже секретная информация. Любому, кто хочет заняться контрабандой и получать выгоду от тайных сделок, стоит помнить, что партнер всегда может сдать его Комиссариату.

Тест снабжения

Когда гвардеец или всё *отделение* желает получить предмет, не входящий в *стандартный набор*, он должен предпринять тест *снабжения*. Это бросок к100 против *уровня снабжения* отряда – делается по тем же правилам, что и тест характеристики. Этот тест модифицируется *доступностью* и *качеством* искомого предмета, а также обстановкой на фронте, где сражаются персонажи. Успех означает, что нужная вещь попала в руки гвардейца, провал – что он не смог найти или получить её. Если персонаж при помощи теста *снабжения* получает оружие, требующее боеприпасов, ему также выдается один магазин к нему и ещё один магазин за каждую ступень успеха в тесте после первой. Если персонаж разыскивает сами боеприпасы, он получает два магазина и ещё один за каждую ступень успеха после первой.

Доступность

К сожалению, отнюдь не любой предмет можно просто так получить в любой момент. Может случиться, что нужного снаряжения нет нигде на всем фронте. Иногда, напротив, Муниторум привозит в войска тонны самого странного барахла, и причины тому могут надеяться понять лишь его адепты. Ведущий и игроки должны использовать показатель *доступности* вместе с системой *снабжения*, чтобы точно выяснить, какую вещь персонаж может получить, а до какой у него пока нос не дорос.

Все снаряжение, включая оружие и броню, имеет показатель *доступности*. *Доступность* – важнейший фактор, влияющий на то, получит персонаж то, что ищет или нет. *Доступность* указана для каждого предмета. Подразумевается, что такова его *доступность* в обычных условиях. Помните, что существует множество модификаторов, которые могут изменить *доступность* нужной вещи. То, чего на одном театре военных действий навалом, а на другом – днём с огнём не сыскать.

Помните, что с *доступностью* вещей из *стандартного полкового набора* и *запрашиваемого снаряжения* всё не так однозначно. Предметы из *стандартного набора* должны быть доступны персонажам почти всегда, ведь полк заботится об их наличии в первую очередь. *Запрашиваемое снаряжение*, подчиняется особым правилам (см. ниже). *Доступность* важна для вещей, которые персонажи пытаются получить по собственному почину. К ним же относятся вещи, дублирующие снаряжение из *стандартного набора* или *запрашиваемое*. Рассчитывая сложность теста, игроки должны обратиться к **таблице 6-2.** Существует четыре модификатора, складывающихся друг с другом. Во-первых, сложность достать какой-либо предмет, определяется количеством полков в этой зоне боевых действий. Персонажи должны прикинуть, сколько полков присутствует вокруг и свериться с таблицей, чтобы определить начальную сложность теста. Затем в дело вступают факторы времени – сколько уже ведутся боевые действия в регионе и давно ли прибыл полк, в котором служат персонажи. На некоторых фронтах войны не утихают веками и даже тысячелетиями, в то время как другие возникли совсем недавно. Проведя в окопах много времени, солдаты лучше узнают обстановку и то, к кому стоит обратиться, если нужно что-нибудь необычное. Все это накладывает бонусы или штрафы на тест *снабжения*. Наконец, нужно учесть обстановку на фронте. Если дела у Империума идут не слишком хорошо, то и поставки будут организованы в спешке, а то и перехвачены врагом. И напротив, если гвардейцам сопутствует успех, то и более ценное снаряжение может стать более доступным. И наконец, если искомый предмет является частью *стандартного полкового набора* одного из полков, находящихся в этой же зоне боевых действий, тест *снабжения* получает бонус +20.

Таблица 6-2 «Доступность предметов на фронте»

Модификатор количества полков на фронте			
Доступность предмета	**Рота или меньше**	**Один полк**	**Несколько полков**
Повсеместный *(Ubiquitous)*	Лёгкий (+30)	Автоматически	Автоматически
Изобильный *(Abundant)*	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)	Автоматически
Распространенный *(Plentiful)*	Простой (+10)	Рутинный (+20)	Лёгкий (+30)
Обычный *(Common)*	Средний (+0)	Простой (+10)	Рутинный (+20)
Средний *(Average)*	Трудный (-10)	Средний (+0)	Простой (+10)
Скудный *(Scarce)*	Сложный (-20)	Трудный (-10)	Средний (+0)
Редкий *(Rare)*	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)	Трудный (-10)
Очень редкий *(Very Rare)*	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)	Сложный (-20)
Чрезвычайно редкий *(Extremely Rare)*	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)	Очень сложный (-30)
Почти уникальный *(Near Unique)*	Адский (-60)	Изнурительный (-50)	Напряженный (-40)
Уникальный *(Unique)*	По решению ведущего	Адский (-60)	Изнурительный (-50)

Модификатор времени, проведенного на фронте		**Модификатор активности фронта**	
Время на фронте	**Модификатор теста**	**Активность фронта**	**Модификатор теста**
Меньше трёх месяцев	Трудный (-10)	Меньше трёх месяцев	Трудный (-10)
От трёх месяцев до полугода	Средний (+0)	От трёх месяцев до полугода	Средний (+0)
От полугода до года	Простой (+10)	От полугода до года	Простой (+10)
От одного до пяти лет	Рутинный (+20)	От одного до пяти лет	Рутинный (+20)
Больше пяти лет	Лёгкий (+30)	Больше пяти лет	Лёгкий (+30)

Модификатор обстановки на фронте			
	Обстановка	**Модификатор теста**	
	Серьёзно проигрываем	Очень сложный (-30)	
	Кое-как держимся	Сложный (-20)	
	Патовая ситуация	Трудный (-10)	
	Передышка	Легкий (+30)	
	Почти побеждаем	Простой (+10)	
	Господствуем	Рутинный (+20)	

Пример:

Эндрю решает, что его персонажу-мордианцу нужен плазмомёт. Плазмомёт – предмет ***очень редкий****. В зоне боевых действий, где сейчас находиться персонаж Эндрю, распложено ещё пять полков, а значит, в соответствии с* ***таблицей 6-2*** *начальная сложность теста* ***снабжения*** *составит -20. Его полк только прибыл на этот фронт (штраф -10), но боевые действия в этих краях не утихают больше века (бонус +30). Ни одна из сторон не имеет решающего преимущества и на фронте сохраняется* ***патовая ситуация*** *(штраф -10). К счастью, плазмомёты –* ***излюбленное оружие*** *одного из расположенных здесь полков (бонус +20). Складывая все модификаторы, мы получаем: -20 + (-10) + 30 + (-10) + 20 = простой (+10) тест.*

Стандартный полковой набор гвардейца

«Омниссией дарован тебе этот доспех. Если ты не будешь заботиться о нём, как тебе было велено, Он узнает об этом и поймёт, что ты подвел его. Тогда доспех больше не защитит тебя. Соблюдай обряды, ибо твоя жизнь зависит от них»

- техножрец Обедиах Арксир

Оканчивая своё обучение, будущие имперские гвардейцы получают *стандартный набор* снаряжения. Его содержимое сильно отличается у разных полков – это зависит от предпочтений части и её традиций. Точный состав *стандартного набора* определяется полком, в котором служит гвардеец – вы можете взять один из уже готовых полков или придумать свой (см. **главу II**).

Поскольку этот набор экипировки – общеполковой, отдельные персонажи не могут повлиять на его состав. Скорее всего, солдат всю свою жизнь прошагает с одним и тем же набором в рюкзаке – если, конечно, не будет переведён в другой полк. Некоторые гвардейцы считают это чрезвычайно неудобным. Им хотелось бы оттачивать своё искусство, отталкиваясь от обстоятельств боя и собственных навыков, а не от того, какое оружие есть в их распоряжении. Тем не менее, такова служба в Гвардии. И, само собой, кое-как этому горю помочь можно.

Стандартный набор нужно рассматривать как полезный ресурс, а не как навязанную обузу. До тех пор, пока персонаж имеет доступ к укрепленному военному лагерю, он может пополнять свой набор с полковых складов, если у ведущего нет на этот счет своего мнения. Конечно, если гвардеец по три раза на дню приходит за новым лазганом, у его командира, кладовщика и местного техножреца явно возникнут некоторые вопросы. Разумное объяснение всё разрешит, но если его не будет, дело кончится плохо.

Таким образом, перед прагматичным солдатом открываются немалые возможности – особенно, если его полк расквартирован на одной базе с другими. Когда гвардейцы из других полков явятся пополнять свои запасы, у них можно будет выменять или выторговать много полезного. Так персонаж сможет добыть себе оружие иной модели, нестандартное снаряжение или даже пайки, отличающиеся от тех, что он постоянно жуёт, настолько, что вполне сойдут за деликатес. Такие удобные каналы поставки будут ещё полезнее, если персонаж и в будущем собирается торговать с другими полками.

Не стоит забывать, что персонажи игроков ответственны за поддержание в образцовом порядке всех вещей из своего *стандартного полкового набора*. Кроме того, каждое обращение на склад за новым предметом неизбежно влечет за собой бумажную волокиту, которая легко может привлечь внимание вышестоящего офицера. Потерять часть своего снаряжения, сломать что-то или дать себя обокрасть – значит непременно навлечь на себя гнев командира.

Кроме того, некоторые персонажи получают в качестве части *стандартного набора* вещи, которые они никогда не будут использовать. Например, любой гвардеец в обязательном порядке получает стандартный полковой лазган. Любой, даже тот, кто идет в бой с гранатомётом или мельтой, и кто, скорее всего, никогда и не вытащит этот лазган из своего сундука. Но даже такой солдат обязан поддерживать его в порядке и быть ежеминутно готовым к проверке. Такова имперская доктрина. Персонажи должны быть готовы ко всему, а их небрежение в отношении не самых важных частей своего снаряжения может привлечь внимание вышестоящих офицеров.

Вместе с тем, это означает, что *стандартный полковой набор* – это опора гвардейца в любой ситуации. Даже если высокоспециализированное, обожаемое и проверенное в сотне боёв оружие будет уничтожено, персонаж всегда сможет вернуться к верному лазгану и флак-броне, что он носил ещё в первые дни своей службы. Таким образом, имперский гвардеец всегда вооружен и готов к бою. То, что предлагает своему владельцу *полковой набор* – не самый лучший выбор, но это выбор, который есть всегда и который даст солдату продолжить свою службу Богу-Императору.

Кроме того, боеприпасы для оружия, входящего в *стандартный набор*, почти никогда не окажутся в дефиците. Как правило, у персонажа не будет проблем с тем, чтобы набить подсумки – если, конечно, он не был назначен на задание вдали от линий снабжения. Визит к кладовщику – обычное дело для солдата, который вернулся с одного боевого задания и ждёт следующего. А ещё это значит, что любой гвардеец должен быть готов отправиться выполнять приказ по первому слову.

Поскольку *полковой набор* – это и ценный ресурс, и ответственность, важно, чтобы и ведущий, и игроки серьезно отнеслись к его составлению. Выбирая или придумывая полк, игроки могут слишком увлечься, набивая *стандартный набор* всякой всячиной, из-за чего их персонажи будут иметь почти неограниченный боезапас ко всему на свете. Слишком большой набор также может привести к тому, что персонажам придется тратить огромное количество времени на поддержание в порядке всего, что в него входит.

И наоборот, откровенно нищенский набор – состоящий, например, из лазмушкета, ножа да примитивного доспеха – будет вынуждать персонажей тратить много времени на поиск дополнительного снаряжения. Вместо подготовки к боевому заданию и сражений с врагами Человечества, солдаты будут мародёрствовать, обирая павших товарищей и противников в надежде потом выменять на свою добычу самое необходимое. Конечно, это может быть интересно и уместно в достаточно мрачной кампании, но такой подход сильно смещает акценты любого приключения – ведь совершенно обычные обстоятельства для таких оборванцев превращаются в серьёзные передряги.

Наконец, *стандартный полковой набор* должен быть для гвардейца чем-то большим, чем ресурс, стартовый капитал или тяжёлое бремя. Это не неприкосновенный запас, что спасет в критической ситуации, а резерв, что не позволит попасть в неё. В то же время, если это станет само собой разумеющимся, ведущему стоит увеличить частоту проверок, чтобы убедиться, что персонажи не забывают о своих обязанностях и заботятся о доверенном им снаряжении.

Запрашиваемое снаряжение

«Милостью Омниссии, ты получаешь сей священный инструмент. Он служит во имя Машинного бога уже полторы тысячи лет. Оберегай его, чтобы он мог служить и дальше. Твоя жизнь – ничто в сравнении с ним. Убедись в том, что и твои товарищи понимают, что его сбережение важно не меньше, чем все ваше задание»

- киберпровидец Кьеркегор Фи IX

В начале каждого боевого задания командование выдаёт отряду снаряжение, что поможет добиться успеха. Самое меньшее – это экипировка, необходимая для выживания в зоне боевых действий. Чаще цели задания подразумевают, что персонажи должны располагать чем-либо, не входящим в *стандартный набор*. Обычно солдаты получают всё, что нужно для выполнения поставленной перед ними задачи. К сожалению, нередко случается, что логистические ошибки, недосмотр командования или попросту недопонимание приводят к тому, что отряд получает не совсем то, что ожидал.

Когда отряду объясняется их следующее задание, командир может сообщить и о том, какое им нужно будет получить снаряжение. В готовых приключениях перечень такого снаряжения приводиться в описании соответствующей сцены. В противном случае, ведущему стоит подумать самому. Ниже приведены некоторые рекомендации, но последнее слово всегда за ним. Из **главы IX «Ведущий»** можно больше узнать о различных типах заданий в **Only War**.

Получив список нужных вещей от командира, персонажи должны попытаться раздобыть их. На разных фронтах и в разных частях дела с выдачей снаряжения обстоят по-разному. В некоторых полках служат писцы, скрупулезно регистрирующие каждую мелочь, что поступает от Муниторума, а гвардейцам приходиться стоять в очереди, ожидая своего шанса подать запрос. В других всё присланное сверху просто сваливают в огромную кучу, в которой запасливый солдат найдет всё, что ему нужно.

Чтобы отыграть поиск *запрашиваемого снаряжения*, как одной из мириад ситуаций, в которых могут оказаться гвардейцы, один из членов отряда должен предпринять тест *снабжения*. Изначально этот тест – **простой (+10)**, однако обстоятельства могут изменить его сложность. Сверьтесь с **таблицей 6-3 «Модификаторы запрашиваемого снаряжения»,** чтобы усложнить или упростить тест. Помните, что *доступность* запрашиваемых предметов не влияет на сложность теста – очевидно, что командир примерно представляет себе, что можно найти на складах и составляет более-менее выполнимые запросы. Некоторым ведущим, возможно, захочется проработать личность NPC-интенданта – его характер и отношения с персонажами могут давать дополнительные модификаторы к тесту.

После того как все модификаторы будут учтены, персонаж делает бросок и сравнивает выпавших результат с **таблицей 6-4 «Результаты запросов снаряжения».** Если необходимо, после этого делаются броски по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение».** Как правило, по итогам этого теста, в руки персонажей попадает что-то, чего они не заказывали. Полученное случайно добро не значится ни в каких бумагах, а значит, гвардейцы не должны за него отчитываться. Самые ушлые могут ещё до выхода на задание выторговать у других подразделений что-нибудь нужное (которое другое подразделение получило так же случайно). Логистические ошибки Муниторума и должная предприимчивость позволит гвардейцам экипироваться, как они хотят или создать запас снаряжения на чёрный день.

Пример:

*Командир персонажа Эндрю запрашивает для своего отряда десять подрывных зарядов, десять противогазов и десять визоров хищника. На фронте – **патовая ситуация** (штраф -10), но это **важное задание** (бонус +10), провал которого может иметь серьёзные последствия. Эндрю бросает **простой (+10) тест снабжения** и получает две ступени провала. Сверившись **с таблицей 6-4 «Результаты запросов снаряжения»**, ведущий объявляет, что ни противогазов, ни визоров хищника отделение не получит. Вместо них, Эндрю делает два броска со штрафом -10 по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»**. Результаты его бросков – 56 и 84. Применив к ним модификатор -10, Эндрю обнаруживает, что интенданты расщедрились на комплект спутниковых карт и ящик батарей для лазганов.*

После нескольких заданий, результаты бросков по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** начнут повторяться, что нежелательно. Ведущему рекомендуется составлять свои варианты случайного снаряжения, подходящие к кампании. Второй вариант избежать повторений – заменять любой определенный броском по **таблице 6-5** предмет другим аналогичной *доступности*, выбранным ведущим.

Таблица 6-3 «Модификаторы запрашиваемого снаряжения»

Модификатор обстановки на фронте		**Модификатор важности задания**	
Обстановка	**Модификатор теста**	**Важность задания**	**Модификатор**
Серьёзно проигрываем	Очень сложный (-30)	Небольшая	Трудный (-10)
Кое-как держимся	Сложный (-20)	Малая	Средний (+0)
Патовая ситуация	Трудный (-10)	Высокая	Простой (+10)
Передышка	Лёгкий (+30)	Жизненно важная	Рутинный (+20)
Почти побеждаем	Простой (+10)		
Господствуем	Рутинный (+20)		

Таблица 6-4 «Результаты запросов снаряжения»	
Бросок к100	**Результат**
4+ ступеней провала	Никакое *запрошенное снаряжение* не выдается. Кроме того, интенданты требуют всех персонажей сдать на склад по одному предмету из *стандартного полкового набора*.
3 ступени провала	Никакое *запрошенное снаряжение* не выдается. Вместо этого, сделайте три броска по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** со штрафом -20, чтобы определить, какое снаряжение вы получили вместо *запрошенного*.
2 ступени провала	Два наиболее важных предмета (по выбору ведущего) из *запрошенных* не выдаются. Вместо этого, сделайте два броска по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** со штрафом -10, чтобы определить, какие предметы вы получили взамен двух не выданных.
1 ступень провала	Один предмет (по выбору ведущего) из *запрошенных* не выдаётся. Вместо этого, сделайте бросок по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»**, чтобы определить, какой предмет вы получили взамен не выданного.
1 ступень успеха	Всё *запрошенное снаряжение* выдаётся.
2 ступени успеха	В дополнение ко всему *запрошенному снаряжению*, персонажи получают второй экземпляр одного из *запрошенных* предметов (предмет выбирается ведущим).
3 ступени успеха	В дополнение ко всему *запрошенному снаряжению*, персонажи получают два дополнительных предмета. Сделайте два броска по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** с бонусом +10, чтобы определить, какое снаряжение вы получили сверх запрошенного.
4+ ступени успеха	В дополнение ко всему *запрошенному снаряжению*, персонажи получают два дополнительных предмета. Сделайте два броска по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** с бонусом +20, чтобы определить, какое снаряжение вы получили сверх запрошенного.

Таблица 6-5 «Случайное снаряжение»	
Бросок к100	**Случайный предмет**
Меньше 0	Вещмешок, набитый отчаянно грязной униформой
0-5	Партия превосходного качества мундиров, пошитых на огринов
6-10	Двухсотлитровая бочка концентрированной кислоты
11-15	Ящик с двадцатью комплектами костюмов для выживания, совершенно не подходящих к климату на текущем фронте
16-20	Ящик с двадцатью магазинами для специального оружия, которого нет у *отделения*, и обычно не бывает в полку
21-25	Ящик с двадцатью запчастями для повседневного обслуживания сервиторов
26-30	Ящик с десятью пехотными лопатками или иным шанцевым инструментом
31-35	Коробка с сотней экземпляров «Памятки имперского гвардейца для поднятия боевого духа»
36-40	Ящик с десятью лазганами, аналогичными тем, что входят в *стандартный полковой набор*
41-45	Двухсотлитровая бочка прометия
46-50	Ящик с сорока батареями, подходящими для лазганов из *стандартного полкового набора*
51-55	Коробка с полусотней пайков
56-60	Коробка с сотней порций рекафа
61-65	Ящик с четырьмя гравишютами
66-70	Ящик с двадцатью гранатами (тип определяется ведущим)
71-75	Папка с надписью «Только для Верховного командования» с масштабными орбитальными снимками фронта в высоком разрешении
76-80	Непримечательный деревянный ящичек, внутри которого лежит украшенная шкатулка с символом Инквизиции на крышке (содержимое шкатулки – на усмотрение ведущего)
81-85	Ящик с одним тяжёлым оружием (по выбору ведущего) и шестью магазинами/снарядами/ракетами для него
86-90	Ящик с двумя комплектами панцирных доспехов штурмовиков
91-95	Контейнер с двумя дюжинами подрывных зарядов
96-100	Коробка с двумя дюжинами усиленных пищевых пайков
101-105	Набор из сорока восьми доз стимма
106-110	Коробка со ста сорока четырьмя пачками папирос лхо, по двадцать штук в пачке
111-115	Ящик с дюжиной бутылок амасека
116-120	Один любой предмет на усмотрение игрока, *доступностью* до *очень редкого*
121+	Один любой предмет на усмотрение игрока, *доступностью* до *чрезвычайно редкого*
Помните, что формально персонажи не отвечают за то, что они получили благодаря броску по этой таблице. Это ошибка Департаменто Мунитурум, который и не знает, что поставил им это снаряжение.	

Качество снаряжения

«Твоя жизнь зависит не от того, будет этот нож держать заточку или нет. А от того, выполнишь ли ты сегодня свою норму! За работу!»

– надзиратель Йоргенсен

Сотни и тысячи мануфакторумов всей галактики производят товары самого разного пошиба. На некоторых в дело идёт лишь низкокачественное сырьё и топорные методы работы, в то время как на других в чести только лучшие материалы и опытные мастера. Очень важно помнить об этих различиях, впервые беря в руки новый лазган, ведь от надежности снаряжения может зависеть жизнь его владельца.

Для того чтобы игромеханически отразить различия между превосходным, средним и просто дрянным предметом используется показатель *качества*. Все предметы в игре имеют показатель *качества*. Он имеет четыре уровня – низкое, среднее, хорошее и высшее. Если не указано обратного, то предмет имеет *среднее качество*. Этот показатель отражает не только то, какой труд вложили в эту вещь при создании, но и так как с ней обращались впоследствии. Устройство *хорошего качества* за долгие годы небрежения может превратиться в низкосортное барахло.

Качество влияет на *доступность* и полезность всех предметов и услуг. Ниже подобно описаны игромеханические различия оружия и доспехов разного *качества*. Что же касается остальных товаров, то поскольку они будет иметь меньшее влияние на игровой процесс, тонкости различия разных их версий остаются на откуп ведущему. Общее правило: предмет *низкого качества* может подвести в самый неподходящий момент, а заказав услугу *низкого качества*, можно очень долго ждать её выполнения и (вероятно) дождаться лишь глубокого разочарования. И напротив, услуги *хорошего* и *высшего качества* могут оказать раньше срока, а результат превзойдет все ожидания заказчика. Предметы *хорошего* и *высшего качества* могут обладать дополнительными функциями и поражать своей надежностью.

Пытаясь получить предмет при помощи теста *снабжения*, вы должны определить желаемое *качество*. *Доступность* всех предметов указана в расчёте на их *среднее качество*. Если персонажу нужна вещь лучше или хуже, он должен модифицировать тест *снабжения*, сверившись с **таблицей 6-6 «Качество снаряжения и *снабжение*».** То, можно ли вообще достать предметы иного *качества*, чем *среднее*, определяется ведущим. Быть может, на определенном фронте все доступные вещи попадают в одну категорию *качества*. Игроки должны объявлять то, предмет какого *качества* они хотят получить, перед броском на *снабжение*, в противном случае считается, что они разыскивали предмет *среднего качества*.

Качество стрелкового оружия

Низкое: это оружие дрянное, да и просто опасное. Оно обладает свойством *«Ненадежное»*. Если у него уже есть такое свойство, оно будет давать *осечку* при каждом промахе.

Хорошее: это оружие качественной сборки. Оно теряет свойство *«Ненадежное»*. Если его и так не было, оно получает свойство *«Надежное»*. Если это свойство у оружия уже было, то оно просто отлично выглядит.

Высшее: перед вами настоящий шедевр. Это оружие никогда не дает *осечек* и не перегревается – такие результаты для него считаются обычными промахами.

Качество холодного оружия

Низкое: из-за небрежной работы изготовителей или плохого баланса, это оружие накладывает штраф -10 на тесты Ближнего боя, проведенные с использованием этого оружия.

Хорошее: точный баланс и качество изготовления оружия предоставляют его владельцу бонус +5 на тесты Ближнего боя, проведенные с использованием этого оружия.

Высшее: лучшие материалы и превосходная работа мастера означают, что владелец этого оружия получит бонус +10 на тесты Ближнего боя, проведенные с использованием этого оружия. Кроме того, его урон увеличивается на +1.

Качество брони

Низкое: эта броня скверно изготовлена, плохо подогнана или повреждена настолько, что её трудно даже носить. Персонажи, носящие броню *низкого качества*, получают штраф -10 на все тесты Ловкости.

Хорошее: эту ладно скроенную и неплохо подогнанную броню легко носить. Против первой атаки в каждом раунде боя, эта броня увеличивает свой показатель *очков брони* на +1.

Высшее: эта великолепно сработанная броня сидит на своем владельце как вторая кожа. Она весит вдвое меньше обычного, а её показатель *очков брони* возрастает на 1.

Таблица 6-6 «Качество снаряжения и снабжение»

Качество	**Модификатор *снабжения***
Низкое	Рутинный (+20)
Среднее	Средний (+0)
Хорошее	Очень сложный (-30)
Высшее	Изнурительный (-50)

Оружие

«Мощь пушек, танков и даже ракетных установок меркнет в сравнении с чистой яростью слитного залпа триллиона лазганов»

- капитан Гар Септ из 263-го полка маккавейских янычаров

Всё оружие в **Only War** делится на несколько групп, описывающих всё разнообразие стрелкового вооружения – от арбалетов до плазменных пушек – и огромное количество всевозможного оружия ближнего боя. Всё оружие, кроме *низкокачественного*, снабжено средством для переноски – чехлом, кобурой или ремнём.

Каждое оружие имеет свой профиль, в котором указаны описанные ниже характеристики, важные для ведущего и игроков:

Название: то, как оружие называется.

Класс: здесь указано, к какому классу оружие принадлежит. Классы бывают следующие – холодное оружие, метательное оружие, пистолеты, лёгкое оружие, тяжёлое оружие и станковое оружие.

● Холодное оружие используется в рукопашной. Сражаясь холодным оружием, персонаж прибавляет свой бонус Силы к количеству нанесённого урона.

● В класс метательного оружия входит всё, что предназначено для метания за счет физической силы – специальные ножи, копья, топорики. Если сражаться метательным оружием в ближнем бою, оно будет использовать профиль *импровизированного оружия*. Исключение – если метательное оружие также принадлежит к классу холодного оружия – тогда оно будет использовать свои обычный профиль. Используя метательное оружие, персонаж прибавляет свой бонус Силы к количеству нанесенного урона. Исключение – гранаты, взрывчатка и т. п.

● Из пистолетов персонаж может стрелять одной рукой и использовать их в ближнем бою. Стреляя из пистолета в ближнем бою, персонаж не получает ни бонусов, ни штрафов за дистанцию и прицельные приспособления (если таковые имеются). Стрельба из пистолета со свойством *«Разброс»* в ближнем бою, также считается стрельбой *в упор*, но не получает бонуса +30 на попадание, который обычно даёт стрельба *в упор*.

● Лёгкое оружие, как правило, необходимо держать двумя руками. Стрельба из лёгкого оружия одной рукой накладывает штраф -20 на попадание.

● Тяжёлое оружие также необходимо держать двумя руками. Чтобы избежать штрафов на попадание, тяжёлое оружие необходимо *установить* на сошки, треногу или иную опору – сойдет и подоконник, и груда мешков с песком, а в случае с ракетными установками – и плечо стрелка. *Неустановленное* на опору тяжёлое оружие налагает штраф -30 на попадание. Кроме того, из неустановленного тяжелого оружия невозможно стрелять *короткими* и *длинными очередями*.

● Станковое оружие должно быть установлено на технике или быть частью какого-либо укрепления. Это оружие слишком тяжело, чтобы человек мог переносить его. Сложная система подачи боеприпасов, большие размеры или сильная отдача требуют множества вспомогательных систем, и потому такое оружие зачастую ставят на башни и турели.

Дальность поражения: это число показывает, на какое расстояние возможна точная стрельба из этого оружия. Половина указанного здесь числа считается *короткой дистанцией* для этого оружия. Удвоенный показатель дальности поражения считается *дальней дистанцией*. Оружие может вести огонь по целям, находящимся на расстоянии, не превышающем четырехкратную дальность поражения.

Режим огня (РО): здесь указано, может ли оружие вести огонь *короткими* или *длинными очередями* и сколько патронов тратится в ходе одной *короткой* или *длинной очереди*. Режим огня обозначается, как 1/X/Y, где 1 – показатель того, что оружие может стрелять в одиночном режиме, X показывает, сколько патронов оружие выпускает при стрельбе *короткой очередью*, а Y – аналогично при стрельбе *длинной*. Если вместо X или Y стоит прочерк, это обозначает, что оружие не может стрелять в данном режиме.

Существует оружие, что имеет дополнительные варианты стрельбы. В таком случае в его профиле указываются несколько режимов огня. Перед стрельбой персонаж просто выбирает, какой он использует.

Урон: этот показатель описывает количество и тип наносимого урона. Урон бывает энергетический (Э), взрывной (В), ударный (У) и резаный (Р), но его тип важен лишь при подсчёте *критического урона*.

Бронебойность (ББ): это число отражает то, насколько хорошо данное оружие пробивает броню. Когда удар или выстрел, поражает цель, её показатель *брони* уменьшается на указанное здесь число (до минимума в 0), после чего урон наносится как обычно. Например, если оружие с бронебойностью 3 поражает цель, защищенную пятью *очками брони*, *броня* цели снижается до двух при подсчёте урона от этого оружия. Помните, что бронебойность так же работает и в отношении укрытий, но не оказывает никакого воздействия на работу защитных полей.

Магазин (Маг): здесь указана ёмкость магазина оружия, то есть то, сколько выстрелов оно может сделать, будучи полностью заряженным.

Перезарядка (Пер): здесь указывается, сколько действий необходимо потратить для того, чтобы перезарядить это оружие. Как правило, это одно частичное или одно полное действие, но бывает, что некоторые оружие нужно перезаряжать несколько полных раундов. Например, если для перезарядки требуется два полных раунда, в этой графе будет указано «2 ПД».

Свойства: здесь перечислены особые свойства, которыми обладает оружие (такие как, например, необходимость делать паузу после каждого выстрела или способность наносить урон по площади).

Вес: этот показатель обозначает, сколько оружие весит (как правило, в килограммах).

Доступность: здесь отражена *доступность* оружия – этот показатель используется при тестах *снабжения*.

«Под моим командованием целый экспедиционный корпус Имперской Гвардии. Пятьдесят полков, включая специальные десантные части, диверсантов, механизированную пехоту, танковые роты, военных инженеров и мобильную артиллерию. Мне подчиняется больше полумиллиона солдат и тридцать тысяч танков и орудий. Император, помилуй глупцов, что выступят против меня, ибо я их не помилую!»

- военный магистр Деметрий перед началом Салоникского крестового похода, 733.M38

Свойства оружия

Некоторое оружие наносит урон по особым правилам или обладает иными дополнительными эффектами, что накладываются на цель. В игровой механике это отражается при помощи *свойств* оружия. Некоторые самые распространённые свойства описаны ниже.

Бритвенной остроты *(Razor Sharp)*

Некоторые виды холодного оружия и даже некоторые боеприпасы обладают свойством наносить тяжёлые раны, проникая сквозь доспех при достаточно удачном ударе или выстреле. Если владелец оружия набрал три или больше ступени успеха в своем броске на попадание, бронебойность этого оружия для подсчёта урона от этого попадания удваивается.

Взрыв (X) *(Blast (X))*

Многие гранаты, ракеты и тому подобное оружие, при попадании взрываются, поражая всех вокруг. При расчёте попадания из оружия с этим свойством, все, находящиеся в указанном в скобках количестве метров от места, куда пришлось попадание, считаются задетыми взрывом. Все, задетые взрывом, получают одинаковое количество урона – для его определения сделайте один бросок.

Галлюциногенное (X) *(Hallucinogenic (X))*

Галлюциногенное оружие использует наркотики или изменяющие разум необычные энергии для того, чтобы сбить противника с толку или вывести его из боя, погрузив в череду краткосрочных, но убедительных галлюцинаций. Получив попадание из оружия с особенностью *«Галлюциногенное»*, враг обязан пройти тест Выносливости со штрафом, равным 10 × X. Провал теста означает, что жертва должна сделать бросок к100 по **таблице 6-7 «Эффекты галлюциногенов»**. Противогазы, респираторы и герметичные костюмы предоставляют бонус +20 к тесту Выносливости. Эффект галлюциногена длится один раунд плюс один дополнительный раунд за каждую ступень провала теста.

Гибкое *(Flexible)*

Некоторые виды оружия представляют собой гибкую полосу материала или цепь из множества свободно скрепленных элементов. Такое оружие сродни кнуту или бичу; его удары невозможно *парировать*.

Громоздкое *(Unwieldy)*

Этим большим и тяжёлым оружием невозможно совершать быстрые выпады или стремительные парирования. Используя такое оружие, персонаж не может предпринимать действия *«Молниеносная атака»* и *парировать* вражеские удары.

Таблица 5-6 «Эффекты галлюциногенов»

Бросок к100	Эффект
1	**Жуки-жуки-жуки-жуки!** Персонаж падает на пол, извиваясь и крича в попытках сбросить с себя воображаемых насекомых, терзающих кожу и плоть. С точки зрения игровой механики персонаж считается *оглушённым*.
2	**Мои руки!** Персонажу кажется, что его руки превратились в склизкие щупальца или что плоть начала кровавыми кусками отваливаться от костей. Персонаж роняет то, что держит и, до тех пор, пока эффект не пройдёт, пялится на свои руки и истошно вопит. С точки зрения игровой механики персонаж считается *оглушённым*.
3	**Они выходят из стен!** Персонаж видит жутких пришельцев, вылезающих прямо из стен, пола или потолка, и открывает по ним огонь. Персонаж обязан каждый ход тратить полное действие, обстреливая случайный элемент окружения в поле своего зрения. Любое существо, попавшее на линию огня, подвергается этой атаке по общим правилам. Каждый раунд персонаж переключается на новую цель (определяется случайно, броском по **схеме направлений**, при этом результат «7» означает, что персонаж палит себе под ноги, а «0» – что стреляет в воздух).
4	**Я – невидимка!** Веря, что он незрим для окружающих персонаж бродит вокруг них, строя всем рожи. Каждый раунд он передвигается в случайном направлении (определяется броском по **схеме направлений**), тратя на это полное действие. При этом персонаж всё ещё может использовать свои *реакции*.
5	**Я могу летать!** Небо выглядит таким большим и влекущим, что персонаж пытается взлететь, размахивая руками словно белка-летяга. Он не может предпринимать никаких действий, кроме прыжков на месте. Находясь на возвышении, персонаж может броситься в случайном направлении. Последствия падения – страшные травмы или даже смерть – наступают в обычном порядке.
6	**Вы все следите за мной!** Одолеваемый паранойей, персонаж считает, что даже его собственные товарищи предали его. Во время своего хода он обязан двигаться к ближайшему укрытию, находящемуся вне поля зрения остальных персонажей. Он должен оставаться там, пока действие галлюциногена не пройдет.
7	**Они добрались до меня, мама…** Считая, что газ, который он вдохнул, ядовит, персонаж валится замертво, оставаясь совершенно *беспомощным*. Любой другой персонаж, видевший «смерть» жертвы галлюциногена, должен пройти тест Интеллекта, чтобы понять, что «жертва» на самом деле жива.
8	**Сейчас ты огребёшь!** В персонаже закипает гнев и жажда насилия. Он впадает в *«Неистовство»* (см. **главу V «Таланты и особенности»**, стр. 143) и атакует ближайшего противника.
9	**Я такой крохотный!** Персонаж верит, что он уменьшился вдвое, а всё вокруг стало большим и пугающим. Все остальные персонажи считаются имеющими *«Страх (3)»* в отношении жертвы галлюциногена.
0	**Червь!** Персонаж отчаянно пытается избавиться от огромного зубастого червя, который, как ему кажется, медленно ползёт вверх по ноге. Если персонаж держит в руках стрелковое оружие, он стреляет в воображаемого червя или бьет его попавшимся под руку холодным оружием. Если персонаж не держал в руках оружие, он выхватывает его и также атакует червя. Случайно определите ногу, по которой ползет червь. Все атаки по ней попадают автоматически и наносят свой обычный урон.

Дымовое (X) *(Smoking (X))*

Это оружие не столько наносит урон, сколько заволакивает всё вокруг клубами дыма, позволяя прятаться в нем от вражеских глаз. Попадание из оружия с свойством *«Дымовое»* создаёт в месте попадания облако дыма, диаметр которого равен числу в скобках. Эта завеса держится 1к10+10 раундов или меньше, в зависимости от погодных условий (см. раздел об воздействии дыма в **главе VIII «Бой»**, стр. 249).

Калечащее (X) (*Crippling (X)*)

Особенно жестокое и опасное оружие, как правило, используемое ксеносами-врагами Империума, иногда снабжено зазубринами и шипами, наносящими страшные раны и оставляющими в них осколки, что причиняют жертве страшные мучения и медленно убивают её. Цель, получившая хоть одну рану от оружия с этим свойством, считается «покалеченной» до конца боя или пока полностью не восстановит весь урон. Если «покалеченный» персонаж предпринимает в свой ход более чем одно частичное действие, он получает X единиц резаного урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости. Этот урон приходится в ту же область, куда был нанесен урон из «калечащего» оружия.

Коррозийное *(Corrosive)*

Некоторые виды оружия используют для поражения врага особенно едкие кислоты, опасные как для человека, так и для его снаряжения. Если цель получает попадание из оружия с этим свойством, её показатель *очков брони* в зоне попадания уменьшается на 1к10. Если из-за этого количество *очков брони* на какой-либо зоне попадания снижается до нуля, цель больше не считается защищённой броней в этой зоне попадания, а оставшееся количество очков урона броне наносятся непосредственно цели. Этот дополнительный урон не уменьшается на величину бонуса Выносливости. Броня цели может несколько раз ухудшаться из-за атак *коррозийного* оружия – урон броне накопительный. *Очки брони* можно восстановить при помощи **среднего (+0) теста *«Пользования техники»***. Персонаж, имеющий талант *«Бронник»*, может отремонтировать свой доспех в ходе применения этого таланта.

Лэнс *(Lance)*

Лэнс-оружие ведет огонь сфокусированными лучами разрушительной энергии, с легкостью пробивающими любую броню. Бронебойность оружия с свойством *«Лэнс»* различается в зависимости от точности попадания. Показатель бронебойности увеличивается на своё значение за каждую ступень успеха в тесте на попадание. К примеру, воин-кабалит тёмных эльдаров, стреляя в танк «Леман Русс» из тёмного копья, набирает три ступени успеха. Базовая бронебойность тёмного копья – 5, но за три ступени успеха она увеличивается на +5 за каждую ступень. 5 × 3 = 15, стало быть, итоговая бронебойность для этого выстрела будет равна 20. Обратите внимание, что бонусы к бронебойности складываются с исходной (указанной в профиле) бронебойностью оружия.

Максимальный режим *(Maximal)*

Оружие с этой особенностью позволяет стрелку вести огонь в одном из двух режимов – обычном, который используется для того, чтобы сберечь боеприпасы, или максимальном, имеющем бóльшую скорострельность или возможность наносить урон по площади, но требующем делать паузу после каждого выстрела. Перед выстрелом, игрок выбирает режим, в котором будет совершен этот выстрел. Стрельба в обычном режиме использует стандартный профиль оружия, приведенный в **таблице 6-9 «Стрелковое оружие»**. В максимальном режиме у оружия увеличивается *дальность поражения* (на +10 метров), урон (на +1к10) и бронебойность (на +2). Если оружие имеет свойство «*Взрыв (X)*», то показатель этого свойства возрастает на +2 (например, *«Взрыв (3)*» становится *«Взрывом (5)»*). Кроме того, при стрельбе в *максимальном режиме* оружие получает свойство *«Накачка»* и потребляет втрое больше боеприпасов на каждый выстрел.

Мельта *(Melta)*

Использующее высокотемпературные потоки газа, под давлением переходящего в нестабильное состояние, это оружие может расплавить даже самые прочные материалы при стрельбе с близкого расстояния. Это оружие удваивает свой показатель бронебойности, когда ведёт огонь с *короткой* дистанции.

Навесное (X) *(Indirect (X))*

Миномёты и им подобное пусковое оружие зачастую ведёт огонь по навесной траектории, в условиях, когда стрелку известно лишь примерное местоположение противника. Стрелку из такого оружия не нужно видеть врага для того, чтобы стрелять по нему. Зачастую ведение огня из такого оружия требует помощи корректировщика, который бы направлял огонь. Любой союзник, имеющий ауспик или просто видящий цель, может помочь товарищу.

Стреляя из *навесного* оружия (предпринимая действие «*Стандартная атака*» или стреляя *короткой* или *длинной очередью*) и не видя врага, персонаж получает штраф -10 на попадание и тратит на стрельбу полное действие. Стрелок должен знать предполагаемое местоположение своей цели (например, от корректировщика). Окончательное решение того, насколько точно стрелку известно, куда стрелять, определяется ведущим, который может назначить дополнительные штрафы.

За каждое попадание стрелок делает один бросок по **схеме направлений** – попадание приходится не в саму цель, а в точку, отстоящую от цели стрельбы в сторону, определенную броском по **схеме направлений**, на количество метров, равное этому же броску по схеме направлений минус бонус Дальнего боя стрелка (до минимума в 0).

Если тест Дальнего боя был провален или при стрельбе *короткой* или *длинной очередью*, стрелок не набрал достаточно ступеней успеха для того, чтобы все возможные выстрелы попали в цель, пролетевшие мимо цели снаряды все равно куда-то да попадают. За каждый выстрел, ушедший «в молоко», сделайте бросок по **схеме направлений**. Выстрел смещается в выпавшем направлении на Хк10 метров, где X – число в скобках.

Если в *контакте* с персонажем-стрелком находится его *товарищ*, готовый помочь с прицеливанием и стабилизацией оружия, тест Дальнего боя не получает обычного штрафа -10 за стрельбу из *навесного* оружия, и все пролетевшие мимо цели снаряды смещаются лишь на Хк5.

Надёжное *(Reliable)*

Основанное на простой и проверенной технологии, это оружие очень редко дает *осечки*. *Осечки* у оружия с этим свойством возникают лишь при выпадении немодифицированного результата «00» при броске на попадание. Оружие, которое при стрельбе не требует бросков на попадание, а также оружие с правилом *«Распыляющее»* никогда не дает *осечек*.

Накачка *(Recharge)*

Из-за нестабильной природы боеприпасов или особенностей самого оружия, ему требуются паузы между выстрелами. После каждого выстрела, такое оружие должно потратить целый раунд, накапливая заряд – фактически, получается, что персонаж может вести огонь лишь каждый второй раунд.

Ненадёжное *(Unreliable)*

Некоторые виды оружия склонны к *осечкам* больше других из-за недостатков конструкции или дурного обслуживания. Ненадежное оружие даёт *осечку*, если в тесте на попадание выпадает «91» или больше, даже при стрельбе *короткой* или *длинной очередью*.

Несбалансированное *(Unbalanced)*

Это тяжёлое оружие плохо подходит для изящного искусства фехтования. Используя *несбалансированное* оружие, персонаж получает штраф -10 на тесты *«Парирования»* и не может предпринимать действие *«Молниеносная атака»*.

Неточное *(Inaccurate)*

Это оружие либо слишком громоздко, чтобы из него можно было нормально прицелиться или просто не оснащено соответствующими приспособлениями. *Прицеливание* из этого оружия не даёт стрелку никаких бонусов.

Оборонительное *(Defensive)*

Защитное снаряжение, такое как щиты, создано для того, чтобы принимать на них вражеские удары, а не для наносить урон. Оружие со свойством *«Оборонительное»* предоставляет бонус +15 к тестам *«Парирования»*, сделанным для избегания вражеских атак. Однако при нанесении удара непосредственно самим *оборонительным* оружием персонаж получает штраф -10.

Оглушающее (X) *(Concussive (X))*

Выстрел из этого оружия порождает ударную волну или громкий звук. Цель, получившая попадание из оружия с таким свойством, должна бросить тест Выносливости со штрафом, равным 10 × X. Например, при попадании из оружия со свойством *«Оглушающее (2)»*, тест бросается со штрафом -20, а в случае с *«Оглушающим (0)»* штраф не накладывается вообще. В случае провала теста, цель получает *оглушение* на один раунд за каждую ступень провала. Если цель получает количество урона, большее, чем её бонус Силы, её *сбивает с ног.*

Огненное *(Flame)*

Некоторое оружие при стрельбе изрыгает огромную струю пламени, поджигающую всё, во что попадет. Цель, получившая попадание из *огненного* оружия (даже если она не получила *урона*), должна преуспеть в тесте Ловкости или загореться.

Если из *огненного* оружия стреляют по технике, её водитель должен бросить соответствующий тест *«Управления»* с бонусом, равным количеству *очков брони* техники с той *стороны*, куда пришлось попадание. В случае провала, происходит возгорание (см. раздел **«Пожар!»** в **главе VIII «Бой»**, стр. 273).

«Мы залили этот бункер огнём и смотрели, как еретики горят, пока от них не осталось ничего, кроме пепла, который носил ветер. Это было прекрасно, сарж... прекрасно»

- «Пепел» Хеннесси, наводчик, IX катачанский танковый полк

Огриноустойчивое *(Ogryn-Proof)*

Звероподобные огрины, что служат в Имперской Гвардии наравне с обычными бойцами, не только очень большие, но и очень сильные. Огромные ручищи огринов не подходят для большинства тонких, да и многих обычных работ. Впрочем, существует немало оружия, предназначенного именно для них. Любое существо, имеющее особенность *«Неуклюжий»*, может использовать *огриноустойчивое* оружие без штрафов.

Опутывающее (X) *(Snare (X))*

Оружие, обладающее этим свойством, создано для того, чтобы обездвиживать и связывать врагов. При успешном попадании, цель должна пройти тест Ловкости со штрафом, равным 10 × X, где X – число в скобках, или быть обездвиженной. К примеру, пораженный из оружия со свойством *«Опутывающее (1)»* персонаж обязан пройти тест Ловкости со штрафом -10. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться, разорвав свои путы (тестом Силы) или вывернувшись из них (тестом Ловкости). Эти тесты получают аналогичный штраф. Обездвиженный персонаж считается *беспомощным* до тех пор, пока не освободится.

Освящённое *(Sanctified)*

Это оружие было благословлено на бой со слугами Хаоса. Урон, наносимый *освящённым* оружием, считается *святым*, что оказывает определенное воздействие на демонов и других порождений Варпа.

Отравленное (X) *(Toxic (X))*

Некоторые виды оружия полагаются на яды и токсины. Любой, получивший урон от *отравленного* оружия (после вычета *очков брони* и бонуса Выносливости) обязан пройти тест Выносливости со штрафом, равным 10 × X, где X – число в скобках, или получить 1к10 единиц урона того же типа, что был у оружия (от этого урона не спасает ни броня, ни бонус Выносливости). Например, оружие с особенностью «*Отравленное (4)*» накладывает на тест Выносливости штраф -40. Некоторые существа и персонажи могут наносить больше дополнительного урона или обладать какими-либо ещё свойствами – подробнее смотрите в описании каждого конкретного существа.

Перегревающееся *(Overheats)*

Некоторые виды оружия склонны к перегреву ввиду неудачной конструкции или просто из-за того, что оно ведёт стрельбу нестабильными боеприпасами. Оружие с таким свойством перегревается, если при броске на попадание выпадает 91 или больше. При этом стрелок получает количество энергетического урона, равное обычному урону оружия с бронебойностью 0. Этот урон приходится в руку (в ту, которой персонаж держит оружие, если оно одноручное; в выбранную случайно, если персонаж держал его двумя руками). Стрелок может избежать получения урона, бросив оружие в качестве свободного действия. На остывание тратится один раунд; перегревшееся оружие не может вести огонь до того, как начнётся второй раунд после перегрева.

Примитивное (X) *(Primitive (X))*

Это оружие простое и грубое. Оно все ещё смертоносно, но куда менее эффективно против современной брони. Любое значение, полученное при броске на урон, большее, чем X, это оружие считает равным X. Например, оружие со свойством *«Примитивное (7)»* при бросках на урон будет считать результаты 8, 9 и 0 равными 7. При этом, такое оружие вызывает *праведный гнев* по обычным правилам.

Проверенное (X) *(Proven (X))*

Оружие с этим свойством наносит тяжёлые увечья противнику. Любое значение, полученное при броске на урон, меньшее чем X, это оружие считает равным X. Например, оружие со свойством *«Проверенное (3)»* в вопросах подсчёта урона, считает результаты 1 и 2 равными 3.

Психосиловое *(Force)*

Психосиловое оружие уникально тем, что по-настоящему действенно лишь в руках псайкера, чья психическая энергия наполняет, казалось бы, обычный клинок устрашающей мощью. Психосиловое оружие может иметь вид любого обычного холодного оружия – меча, топора, алебарды или молота, которые в руках не-псайкера считаются самым обычным оружием соответствующего типа. И только когда псайкер пропускает свою ментальную мощь через своё оружие, оно становится по-настоящему смертоносным.

В руках обычного человека оружие со свойством *«Психосиловое»* считается простым оружием соответствующего типа, но *высшего качества* и с улучшением «Монозаточка». В руках псайкера *психосиловое* оружие подчиняется особым правилам. Во-первых, наносимый урон и бронебойность возрастают на величину пси-рейтинга владельца (то есть, в руках псайкера с пси-рейтингом 3 психосиловое оружие получит +3 к урону и +3 к бронебойности). Во-вторых, тип урона меняется на *энергетический*. Кроме того, всякий раз, когда псайкер наносит урон противнику, он может в качестве частичного действия предпринять действие *«Сотворение психосилы»* (состязательный тест Силы Воли). В случае успеха этого теста, владелец *психосилового* оружия наносит врагу дополнительно +1к10 единиц энергетического урона за каждую ступень успеха. От этого урона не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости. Кроме того, психосиловое оружие не может быть уничтожено силовым полем силового оружия.

Разброс *(Scatter)*

Стандартные боеприпасы для этого оружия содержат дробь или иные подобные поражающие элементы. При стрельбе *в упор*, такое оружие получает бонус +10 к тесту на попадание и наносит +3 единицы урона. На *короткой дистанции* оно получает только +10 к тесту на попадание. При стрельбе на более *дальнюю дистанцию*, урон оружия уменьшается на 3.

Разрывающее *(Tearing)*

Образчики подобного оружия – устрашающие устройства, зачастую оснащённые множеством быстро движущихся зубьев, что терзают плоть и разрезают кости. Используя это оружие, персонаж бросает дополнительную кость при подсчёте урона и убирает наименьший из выпавших ему результатов.

Разящее (X) *(Felling (X))*

Чтобы прикончить самых сильных врагов, требуется особенно мощное оружие или боеприпасы, способные справиться даже с самым крепким противником. Подсчитывая урон от *разящего* оружия, уменьшите показатель *«Сверхъестественной Выносливости»* врага на X. *Разящее* оружие уменьшает только этот показатель, а не сам бонус Выносливости. Это уменьшение происходит только для подсчёта урона.

Распыляющее *(Spray)*

Некоторые виды оружия при стрельбе выбрасывают перед собой конус пламени, жидкости или других поражающих элементов. В отличие от других видов оружия, у *распыляющего* есть только одна *дальность поражения*. Стрелку не требуется бросать тест Дальнего боя – он просто жмёт на гашетку. Зона поражения такого оружия – конус с углом в 30 градусов и длиной, равной *дальности поражения*. Все, находящиеся в этой зоне в миг выстрела, должны пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить обычный для этого оружия урон. Укрытия не спасают персонажей от атак *распыляющим* оружием (если только они не скрывают персонажа полностью). Поскольку при стрельбе из *распыляющего* оружия не бросается тест Дальнего боя, считается, что любое попадание из него приходится в *торс* цели. Такое оружие даёт *осечку*, если при броске на урон на любой кости выпадает «живая» 9. Поскольку такое оружие наносит урон по площади, стрелок не может совершать с ним действие *«Точечная атака»*.

Сбалансированное *(Balanced)*

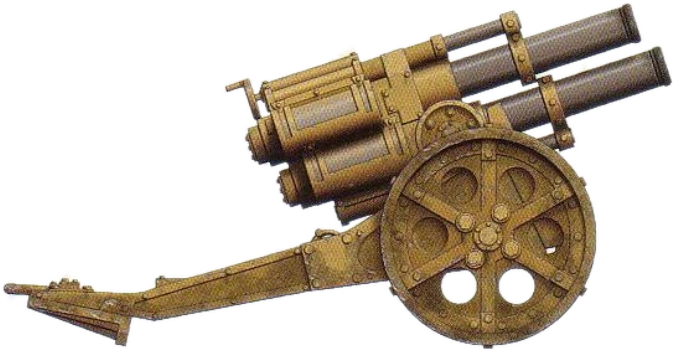
Некоторое оружие, такое как мечи или ножи, сделано так, чтобы массивное навершие или эфес балансировали вес клинка, упрощая фехтование. *Сбалансированное* оружие предоставляет владельцу бонус +10 к тестам Ближнего боя, сделанным для *парирования*. Если владелец сражается несколькими единицами оружия, имеющими это свойство, он получает бонус от этого свойства всего один раз.

Силовое поле *(Power Field)*

Ударную часть этого оружия охватывает силовое поле, увеличивающее его урон и бронебойность. Эти бонусы уже включены в профиль оружия. Кроме того, когда персонаж успешно *парирует* этим оружием атаку врага в ближнем бою, использующего оружие, не имеющее этого свойства, он имеет 75%-й шанс уничтожить вражеское оружие. Этот эффект не распространяется на *природное оружие* и то, что обладает особенностью *«Оружие Варпа»*.

Спаренное *(Twin-linked)*

Спаренное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, по нажатию на общий спуск или гашетку. Такое оружие имеет более высокий шанс попадания в цель благодаря большему количеству выстрелов. Оружие со свойством *«Спаренное»* получает бонус +20 на попадание и потребляет вдвое больше боеприпасов. Кроме того, если при броске на попадание выпало две или более ступеней успеха, засчитывается ещё одно дополнительное попадание. Наконец, время перезарядки такого оружия удваивается.



Точное *(Accurate)*

Это оружие предназначено для точного поражения отдельных целей и бесподобно в умелых руках. Совершая *прицеливание,* стрелок получает дополнительный бонус +10 к Дальнему бою (этот бонус складывается с тем, что дает само *прицеливание*). *Прицелившись* и выстрелив в одиночном режиме из лёгкого оружия, имеющего это свойство, стрелок наносит дополнительно +1к10 единиц урона за каждые две ступени успеха до максимума в +2к10. Этот дополнительный урон не вызывает *праведного гнева*.

Шквальное *(Storm)*

Оружие с этим свойством имеет очень высокий темп огня, зачастую достигаемый благодаря двум стволам. Такое оружие удваивает количество наносимых попаданий и расходует вдвое больше боеприпасов. Например, стреляя *длинной очередью* из оружия со свойством *«Шквальное»*, персонаж наносит врагу два попадания за каждую ступень успеха (но не больше, чем указано в *режиме огня* у оружия).

Шоковое *(Shocking)*

Шоковое оружие может вывести врага из строя мощным разрядом энергии. Цель, получившая хотя бы одно очко урона от оружия со свойством *«Шоковое»* (после вычета брони и бонуса Выносливости), обязана пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на количество раундов, равное количеству ступеней провала.

Электромагнитное (X) *(Haywire (X))*

Оружие с этим свойством использует электромагнитное или микроволновое излучение для того, чтобы разрушать внутренние системы машин и других технологичных устройств. В скобках указан радиус излучаемого оружием поля (в метрах). Например, оружие со свойством *«Электромагнитное (3)»* изучает электромагнитное поле радиусом в три метра. Поле воздействует на каждый объект в своём радиусе. Сделайте бросок к10 по **таблице 6-8 «Эффекты электромагнитного поля»** (добавив возможные модификаторы от оружия) для того, чтобы определить силу эффекта. Когда поле рассеивается, оно слабеет на одну ступень за один раунд, до тех пор, пока не станет незначительным (то есть, например, сильный сбой на следующий ход станет слабым, а потом – незначительным). Дополнительные атаки со свойством *«Электромагнитное»* в ту же область не складывают свой эффект с уже имеющимся полем. Для каждой новой атаки делается бросок к10 – если выпавший эффект новой атаки выше, чем старой, он вступает в силу, заменяя старый. В противном случае, этот эффект игнорируется.

Таблица 6-8 «Эффекты электромагнитного поля»

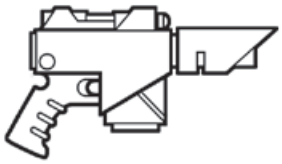
Бросок к10	Эффект
1-2	**Незначительное:** поле не оказывает никакого ощутимого воздействия.
3-4	**Слабый сбой:** любые действия, требующие взаимодействия с технологическими устройствами (включая стрельбу из стрелкового оружия, не имеющего свойства *«Примитивное»,* тесты «*Пользования техники*», а также любые физические действия для тех, кто носит силовую броню) получают штраф -10. *Скорость передвижения* всех, облаченных в силовую броню уменьшается на 1.
5-6	**Серьёзный сбой:** любые действия, требующие взаимодействия с технологическими устройствами (включая стрельбу из стрелкового оружия, не имеющего свойства *«Примитивное»*, тесты «*Пользования техники*», а также любые физические действия для тех, кто носит силовую броню) получают штраф -20. *Скорость передвижения* всех, облаченных в силовую броню уменьшается на 3. Холодное оружие, оснащённое высокотехнологичными узлами (например, силовые мечи) действуют как обычное низкотехнологическое оружие соответствующего типа.
7-8	**Мёртвая зона:** технологические устройства в зоне действия поле полностью прекращают действовать. Силовая броня разряжается, снижая *скорость передвижения* носителя до 1. Персонажи с кибернетическими заменителями любых внутренних органов получают один уровень *усталости* за каждый раунд, который они находятся в мёртвой зоне. Холодное оружие, оснащённое высокотехнологичными узлами (например, силовые мечи) действуют как обычное низкотехнологическое оружие соответствующего типа.
9-0	**Длительная мёртвая зона:** то же, что и мёртвая зона

Лазерное оружие

Лазерное или лазоружие – самое распространенное в Империуме. Оно надёжно, дешево в производстве и просто в обслуживании. Лазерное оружие ведёт огонь короткими, быстрыми импульсами, испуская вспышки света и резкие звуки, напоминающие щелчки кнута. Оно питается от ёмких и легко перезаряжаемых батарей. Чтобы использовать лазерное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Лазерное)»*.

В большинстве случаев, лазерное оружие – часть *стандартного полкового набора* снаряжения. Практически все солдаты Имперской Гвардии умеют с ним обращаться, привыкли доверять ему и всегда держать под рукой.

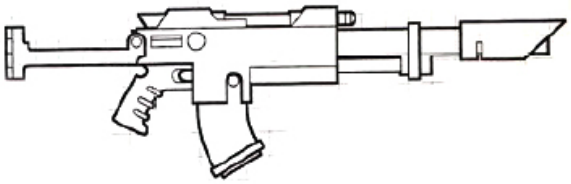
Лазерный пистолет



Лазпистолеты – лёгкое, компактное и надёжное оружие, очень распространенное в Империуме. Оно существует во множестве видов – от драгоценных реликвий, украшенных искусной резьбой и золотой филигранью, до простых, грубых, но надёжных пушек, что в ходу у бандитов и преступников. Лазпистолеты имеют правило *«Регулировка мощности»* (см. описание лазгана М36).

Лазерный карабин

Лазкарабин – это облегчённая и укороченная версия лазгана, что обладает меньшей скорострельностью и дальнобойностью, но может противопоставить этому компактность и удобство в использовании. Зачастую лазкарабины снабжены складным прикладом. Из лазкарабина можно стрелять одной рукой, получая штраф всего -10, а не -20, как обычно. Лазкарабины имеют правило *«Регулировка мощности»* (см. описание лазгана М36).



Лазган М36

Лазганы, производимые миллионами различных вариаций и моделей, можно найти едва ли не на любом мире Империума. Модель М36 – одна из самых распространенных.

Регулировка мощности: стрелок может регулировать мощность выстрела из своего оружия. При стрельбе с *низкой мощностью* используется профиль, приведенный в **таблице 6-9**. При стрельбе со *средней мощностью*, оружие получает +1 к урону, но затрачивает по две единицы боеприпаса на один выстрел. При стрельбе с *высокой мощностью*, оружие получает +2 к урону и +2 к бронебойности, но затрачивает по четыре единицы боеприпаса на один выстрел, теряет свойство *«Надёжное»* и получает свойство *«Ненадёжное»*.

Лазерный мушкет

На планетах, где технологии производства стандартных батарей были утеряны, вместо лазерных винтовок зачастую используют оружие, называемое иногда «лазерными мушкетами» или «огненными пушками». Как правило, оно довольно скверно сделано и пользуются им лишь оборванцы-мятежники и отступники. Лазерные мушкеты могут быть, как собранным с нуля оружием, так и переделками древних лазвинтовок, возвращенными к жизни руками старьевщиков или еретехов. Батареи таких образчиков лазерного оружия можно назвать, в лучшем случае, излишне своенравными. При этом они мощнее, чем у обычных винтовок и способны на выстрелы бóльшей силы.

Длиннолаз

Столь любимые снайперами длиннолазы – это лазерные винтовки, что благодаря особенностям конструкции имеют большую точность и дальнобойность. Оправдывая своё название, такое оружие обладает длинным стволом – он едва ли не вдвое больше, чем у обычного лазгана, из-за чего длиннолаз очень неудобно применять в тесных помещениях. Это оружие обладает правилом *«Регулировка мощности»* (см. описание лазгана М36).

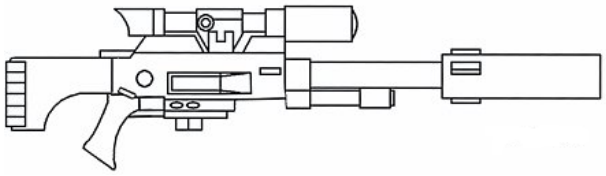
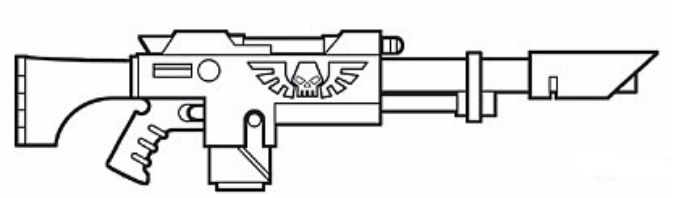


Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Лазерное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Лазпистолет	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+2 Э	0	30	ЧД	Надёжное	1,5 кг	Обычный
Лазкарабин	Лёгкое	75 м.	1/2/-	1к10+3 Э	0	60	ЧД	Надёжное	2,5 кг	Обычный
Лазган М36	Лёгкое	100 м.	1/3/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	4 кг	Обычный
Лазмушкет	Лёгкое	70 м.	1/-/-	1к10+4 Э	0	1	ЧД	Ненадёжное	4 кг	Распространённый
Длиннолаз	Лёгкое	150 м.	1/-/-	1к10+3 Э	1	40	ПД	Точное, Надёжное, Разящее (4)	4,5 кг	Скудный
Лазган «Триплекс»	Лёгкое	100 м.	1/3/-	1к10+3 Э	0	30	ПД	-	4,5 кг	Редкий
Лазган-буллап	Лёгкое	90 м.	1/2/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	3,5 кг	Средний
Пробивной лазпистолет	Лёгкое	20 м.	1/2/-	1к10+4 Э	7	40	2 ПД	-	4 кг	Редкий
Пробивной лазган	Лёгкое	60 м.	1/3/-	1к10+4 Э	7	30	2 ПД	-	6 кг	Редкий
Лазпушка	Тяжёлое	300 м.	1/-/-	5к10+10 Э	10	5	2 ПД	Проверенное (3)	55 кг	Очень редкий
Мультилазер М41	Тяжёлое	150 м.	-/-/5	2к10+10 Э	2	100	2 ПД	Надёжное	35 кг	Очень редкий

Лазган, модель «Триплекс»

Усовершенствованная версия обычного лазгана, модель «Триплекс» обладает иными режимами стрельбы, что делает его более универсальным. При стрельбе в обычном режиме, оружие использует свой обычный профиль (указан в **таблице 6-9**). При стрельбе в точном режиме, *дальность поражения* «Триплекса» меняется на 150 метров, *режим огня* «Триплекса» - на 1/-/-, а само оружие получает свойство *«Точное»*. При стрельбе в режиме испепеления, *дальность поражения* «Триплекса» меняется на 50 метров, *режим огня* – на 1/-/-, а само оружие получает свойства «*Проверенное (5)»* и *«Разящее (4)»*.



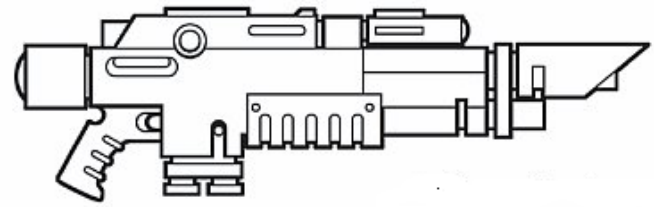
Лазган, схема «буллпап»

Десантные, танковые и механизированные части зачастую предпочитают использовать более компактные и удобные версии обычных лазганов. Некоторые снаряжаются карабинами, но не все готовы жертвовать дальнобойностью ради меньшего веса. Схема компоновки «буллпап» решает эту проблему путем установки батареи за спусковым крючком. Размер такого оружия меньше, чем у стандартной винтовки при аналогичной мощности. Таким образом, достигается равновесие между габаритами (соответствующими карабину) и прочим функционалом (сходным с таковым у лазганов).

Пробивной лазпистолет и пробивной лазган, модель «Люций»

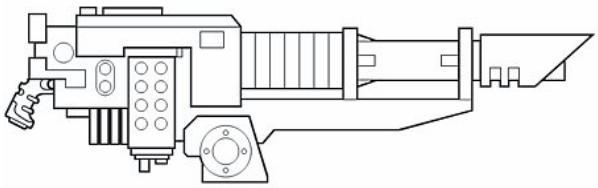
Это оружие, также известное как хеллпистолеты и хеллганы, используют лишь офицеры и солдаты элитных подразделений, предпочитающие что-то помощнее обычных «зажигалок». Хеллганы применяют почти исключительно штурмовики Имперской Гвардии, в то время как пробивные пистолеты часто можно увидеть в руках офицеров и агентов Инквизиции, для которых мощный выстрел зачастую означает разницу между жизнью и смертью во имя Императора.

Пробивные лазганы и лазпистолеты используют десятикилограммовые заплечные источники энергии вместо обычных батарей. Крупногабаритные конденсаторы позволяют делать более мощные выстрелы, превращая, однако, перезарядку оружия в долгий и сложный процесс, но многие готовы на такой обмен. Хеллганы могут использовать и более крупные источники питания.



Переносная лазерная пушка

Военные лазпушки используют громоздкие источники питания, благодаря которым их выстрелы могут оставлять оплавленные дыры даже в самой толстой броне, даже на очень больших расстояниях. Лазпушки зачастую требуют отдельных конденсаторов вместо простых батарей, и потому им часто требуется расчёт из двух или более человек.



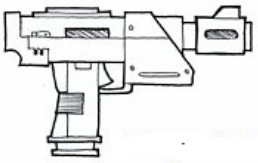
Мультилазер М41

Как правило, устанавливаемое на технике для борьбы с пехотой и лёгкими машинами, это орудие представляют собой многоствольный и чрезвычайно скорострельный лазер. К сожалению, мультилазеру не хватает бронебойности лазпушки, что ограничивает сферу его применения.

Стабберы

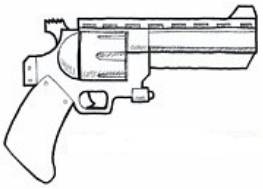
В просторечии именуемое «свинцемётным» такое оружие чрезвычайно распространено в Империуме, и даже многие расы чужих имеют его аналоги. Общие принципы и технологии производства схожи. Многие люди имеют тот или иной образчик такого оружия, чтобы защитить себя или зарабатывать на жизнь. Чтобы использовать стабберы разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Стабберы)»*.

Автопистолет



Опытные солдаты часто берут в дополнение к своим винтовкам именно такие небольшие, но полезные автопистолеты. Они обладают большой скорострельностью и могут одной очередью скосить сразу несколько целей.

Стаб-револьвер

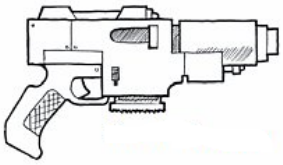


Обладающий более древней конструкцией, чем большинство пистолетов, стаб-револьвер уступает им в объёме магазина, но превосходит в надежности и простоте использования. Патроны в барабан револьвера заряжаются по одному, что может быть очень полезно при использовании специальных боеприпасов.

Автостаб

Автостаб отличается от стаб-револьвера тем, что может стрелять, как в одиночном, так и в полуавтоматическом режиме, и схож с автопистолетом в простоте производства и обслуживания. К сожалению, высокой точностью на дальних дистанциях он похвастаться не может.

Ручная пушка



Эту разновидность стаббера предпочитают силовики, охотники за головами и все, кто не заботится о том, в каком состоянии будет их добыча. У ручных пушек сильная отдача, которая накладывает штраф -10 на тесты Дальнего боя, если стрелок не держит оружие двумя руками или не использует перчатку-амортизатор.

Снайперская винтовка

Не столь технологически совершенное, сколь игольные винтовки, так ценимые ратлингами, это оружие, тем не менее, весьма эффективно против легкобронированных целей. Опытный снайпер с винтовкой, оснащенной сошками, глушителем и оптическим прицелом способен в одиночку переломить ход боя.

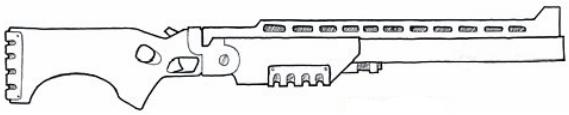
Интегрированный глушитель делает выстрелы из этой винтовки достаточно тихими. Попытка расслышать звук выстрела требует **сложного (-20) теста *«Бдительности»***. Снайперская винтовка может использовать необычные боеприпасы.

Автоган

Автоганы – оружие простое и дешёвое, недаром оно встречается повсюду. Даже некоторые расы чужаков используют его или создают свои аналоги. Это скорострельное оружие с магазинным питанием, как правило, использующее малокалиберные патроны. Оно прочное и надёжное, а раздобыть боеприпасы к нему не составит труда. Неудивительно, что автоганы встречаются на многих мирах Империума.

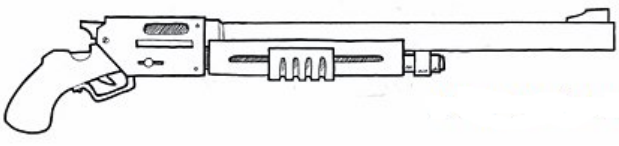
Дробовик

Даже на самом захудалом мануфактуруме можно наладить производство такого оружия в немалых количествах. Способность поражать сразу несколько врагов одним выстрелом делает дробовики привлекательными для тех, кто не может похвастаться большой меткостью. Низкая дальность стрельбы и малая скорость полёта дроби делают дробовики подходящим оружием для использования на борту кораблей, где из них можно палить, не боясь пробить корпус судна.



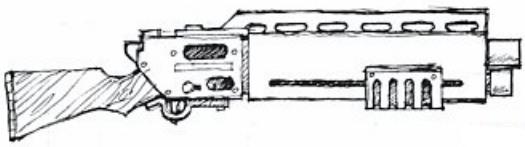
Помповый дробовик

Это грубое и практичное оружие, распространённое у силовиков, наёмников и пиратов, может похвастаться бóльшим боезапасом, чем обычный дробовик. Характерный звук передёргивания затвора немало врагов заставил бежать или сдаваться, прежде чем был сделан хотя бы один выстрел.



Боевой дробовик

Такое оружие, зачастую оснащенное барабанным магазином, создано специально для боя, и оно куда смертоноснее даже других дробовиков. Для него характерны не только убийственная мощь на близких дистанциях, но устрашающе громкий звук выстрела.



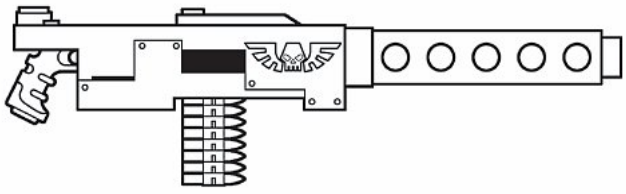
Дробовик «Потрошитель»

Производимые специально для могучих и туповатых огринов, «Потрошители» – это большие автоматические дробовики. Ёмкие барабанные магазины такого оружия предназначены для того, чтобы огрины успели вволю пострелять по врагу, пока бегут к нему. В ударно-спусковой механизм этих дробовиков встраивают специальные ограничители, не позволяющие разом выпалить весь магазин, к чему огрины весьма склонны. Также «Потрошители» служат своим хозяевам отличным оружием ближнего боя. В ближнем бою «Потрошитель» считается боевым молотом.

Тяжёлый стаббер

Тяжёлые стабберы популярны как среди военных, так и среди бандитов, благодаря тому, что это самое доступное и простое в обращении тяжёлое оружие. Хоть и уступая по мощности автопушкам, они способны вести сокрушительный огонь на подавление или косить пехоту и легкобронированную технику. Как и для многих других «свинцемётов», боеприпасы для стабберов дешевы и встречаются повсеместно.

Стабберы достаточно легки, чтобы стрелять «с рук», но чтобы погасить сильную отдачу, потребуются сошки. Это оружие также часто устанавливают на боевых машинах для защиты от вражеской пехоты. Модель «Ортлак», производимая для каликсидских сил планетарной обороны и идущая на экспорт, использует патронные ленты, позволяющие вести долгий и непрерывный огонь, а модель «Урсид», предположительно происходящая с охваченного войной Зейта, снаряжается барабанными магазинами, что вмещают меньше боеприпасов, но куда легче и проще при переноске.



Автопушка М34

Автопушки – это тяжёлое, обслуживаемое целым расчётом, самозарядное орудие высокого калибра, ведущее огонь мощными снарядами. Пусть автопушкам не по зубам керамит силовой брони, которую использует космодесант, зато лёгкую и среднюю бронетехнику они уничтожают на раз. Неудивительно, что они столь популярны, как в Имперской Гвардии, так и среди отступников.

Автопушка М34 – старая версия обычной гвардейской модели этого орудия, распространенная в Калисксиде. Для стрельбы используется тренога. Орудие может использовать и один человек, но гораздо лучше с переноской и установкой справится расчёт из двух или более солдат.

Крупнокалиберная пушка

Укрупнённая версия автопушки, крупнокалиберная пушка ведет огонь большими разрывными снарядами, которые наносят куда больше урона. Это один из самых разрушительных видов оружия, что часто можно встретить на поле боя. Боеприпасы и дополнительное оборудование таких орудий слишком велики и тяжелы для того, чтобы их использовали пехотные части, поэтому чаще их устанавливают на боевой технике или укреплениях. Танки «Леман Русс» обычно оснащают именно этим орудием.

Пушка «Разрушитель»

Крупнокалиберные пушки «Разрушитель» были созданы как осадные орудия. Они не могут похвастаться дальнобойностью, но их снаряды, содержащие нестабильные химические ядра, взрывчатку и поражающие элементы, способны уничтожить множество слоев пластали и керамита одним залпом. Когда внешний заряд взрывчатки детонирует, запустившаяся химическая реакция извергает во врагов струю плазмы, и такое сочетание разлетающихся осколков и плавящегося металла способно уничтожить даже самую крепкую защиту.

Пушка «Покоритель»

Опытные танковые командиры чрезвычайно уважают эту редкую модель орудия за исключительную эффективность в бою против тяжелобронированных целей. Лишь несколько мировкузниц ещё способны производить такие пушки. О бронебойности этих орудий ходят легенды, а танки, оснащенные ими, обретают характерный, мгновенно узнаваемый профиль.

Пушка «Сотрясатель»

Эти огромные орудия созданы для проведения артобстрелов с больших расстояний, но могут вести и огонь прямой наводкой, если это потребуется. Они идеальны для разрушения укреплений, уничтожения крупных боевых машин и перемалывания в пыль ничего не подозревающей пехоты. «Сотрясатели» намного крупнее и дальнобойнее, нежели обычное навесное оружие, используемое пехотой.

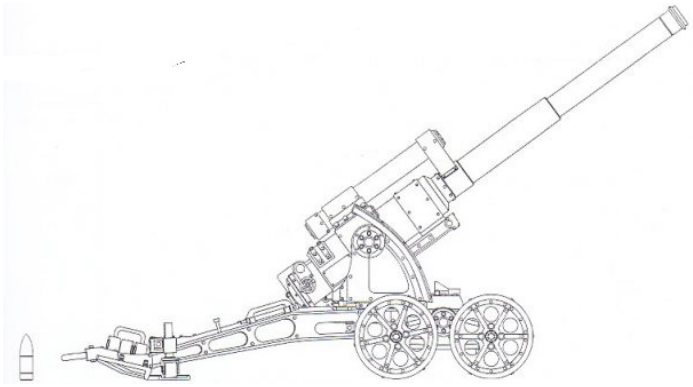
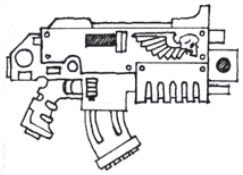


Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Стабберы)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Автопистолет	Пистолет	30 м.	О/-/6	1к10+2 У	0	18	ПД	-	1,5 кг	Средний
Автостаб	Пистолет	30 м.	О/3/-	1к10+3 У	0	9	ПД	-	1,5 кг	Средний
Стаб-револьвер	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10+3 У	0	6	2 ПД	Надёжное	1,5 кг	Распространенный
Ручная пушка	Пистолет	35 м.	1/-/-	1к10+4 У	2	5	2 ПД	-	3 кг	Скудный
Снайперская винтовка	Лёгкое	200 м.	1/-/-	1к10+4 У	3	20	ПД	Точное, Надёжное	5 кг	Скудный
Автоган	Лёгкое	100 м.	1/3/10	1к10+3 У	0	30	ПД	-	5 кг	Средний
Помповый дробовик	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+3 У	0	12	2 ПД	Разброс	5 кг	Средний
Дробовик	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+4 У	0	8	2 ПД	Разброс	5 кг	Средний
Боевой дробовик	Лёгкое	30 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	18	ПД	Разброс	6,5 кг	Скудный
Дробовик «Потрошитель»	Лёгкое	30 м.	1/-/6	1к10+8 У	0	48	2 ПД	Огриноустойч., Разброс	35 кг	Обычный
Тяжёлый стаббер	Тяжёлое	100 м.	-/-/8	1к10+4 У	3	75	2 ПД	Огриноустойч.	30 кг	Редкий
Автопушка М34	Тяжёлое	300 м.	1/3/-	3к10+8 У	6	20	2 ПД	Огриноустойч., Надёжное	40 кг	Очень редкий
Крупнокалиберная пушка	Станковое	750 м.	1/-/-	3к10+10 В	8	12	3 ПД	Взрыв (10), Оглушающее (3), Надёжное	350 кг	Средний
«Разрушитель»	Станковое	50 м.	1/-/-	4к10+20 В	10	2	ПД	Взрыв (10), Оглушающее (3)	400 кг	Редкий
«Покоритель»	Станковое	900 м.	1/-/-	3к10+10 В	16	6	2 ПД	Точное	400 кг	Очень редкий
«Сотрясатель»	Станковое	3500 м.	1/-/-	4к10+10 В	8	1	ПД	Взрыв (10+1к10), Оглушающее (5), Навесное	800 кг	Очень редкий

Болтерное оружие

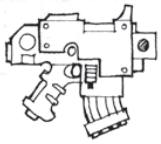


Никакое оружие не отражает всю сущность Империума так, как болтер. Нигде более высокие технологии так не сочетаются с сознательной жестокостью, и никакая другая раса не применяет их – лишь человечество. Болтерное оружие ведет огонь активно-реактивными снарядами («болтами») взрывающимися сразу после попадания.

Будучи превосходным оружием, оно остается очень капризным и требующим тщательного ухода, нужных обрядов и благословлений. Кроме того, такие пушки – нечастые гости в арсеналах, а потому доступны они лишь немногим счастливым или влиятельным людям. Зачастую болтеры веками передаются от ушедших на покой ветеранов к их наследникам, обрастая впечатляющей «родословной». Адептус Астартес также часто используют это оружие – других моделей и не менее древнее.

Боеприпасы для болтеров очень дороги в сложны в производстве, и только высшие классы Империума готовы платить за них. Стандартным считается снаряд калибра .75 со сверхплотным сердечником и наконечником из адамантия. Чтобы использовать болтерное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Болтерное)»*.

Болт-пистолет



Болт-пистолет на поясе – знак высокого положения, ибо отнюдь не каждый готов выкладывать солидные суммы за боеприпасы и обслуживание. Мало кто может поспорить с таким оружием в бою, и те немногие, кто имел возможность оценить мощь болт-пистолета, непременно пожелают владеть таковым.

Болтер

Болтеры безошибочно узнаются по характерному рёву, с которым воспламеняется горючее в их снарядах, предвещая скорый взрыв после попадания по цели. Даже просто слышать его – удовольствие немногим меньшее, чем самому узреть результат применения этого оружия.

Шквальный болтер

Шквалболтер – плод экспериментов по увеличению скорострельности. Он представляет собой два болтера, объединенных в одно оружие, способные одной-единственной очередью превратить почти любого врага в кровавую кашу. Редко встречающиеся вне арсеналов Астартес, такие реликвии, как правило, покрыты письменами и печатями чистоты, что говорят об их древнем происхождении.

Тяжёлый болтер

Это могучее оружие поддержки нечасто увидишь за пределами военных организаций. Оно использует болты более крупных калибров, обладающих значительным запасом топлива, большей дальнобойностью и останавливающей силой. Это делает тяжёлые болтеры верной погибелью для пехоты и бронетехники.

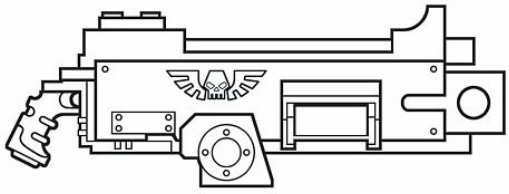


Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Болтеры)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Болт-пистолет	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+5 В	4	8	ПД	Разрывающее	3,5	Очень редкий
Болтер	Лёгкое	100 м.	1/3/-	1к10+5 В	4	24	ПД	Разрывающее	7	Очень редкий
Шквальный болтер	Лёгкое	90 м.	1/2/4	1к10+5 В	4	60	ПД	Шквальное, Разрывающее	9	Чрезвычайно редкий
Тяжёлый болтер	Тяжёлое	150 м.	-/-/6	1к10+8 В	5	60	ПД	Разрывающее	40	Очень редкий

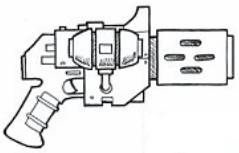
Мельта-оружие

Это могучее оружие, что искупает малую дальность стрельбы поистине разрушительной силой, способно расплавить все, что угодно. Известные среди солдат как «печки» или «скороварки», мельты используют баллоны, наполненные газом, что под высоким давлением, переходит в нестабильное субмолекулярное состояние и выбрасывается через ствол неостановимым потоком энергии. Выстрел из мельты сопровождает характерный шипящий звук, с которым испускаемый оружием жар выпаривает воду из воздуха, и следующий за ним рёв, свидетельствующий о том, что цель превратилась в кучку обугленных останков или груду расплавленного шлака.

Мельты – основное противотанковое оружие Гвардии, и мало найдется техники, способной выдержать их выстрел. Чтобы использовать мельты разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Мельта)»*.

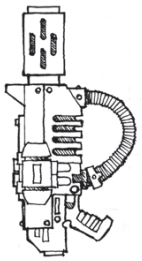
Инфернопистолет

Это одноручное мельта-оружие, созданное по древней и почти невоспроизводимой технологии. В каждом секторе найдется лишь горстка таких ревниво оберегаемых пистолетов.



Мельта

Это самый распространенный тип мельт, используемый солдатами всего Империума, что ценят его за огромную разрушительную силу. Очень немногое оружие так же хорошо справляется с броней и потому мельты часто находят себе применение против тяжелобронированной техники или в ульевых боях, когда приходиться быстро пробиваться через многочисленные стены и перегородки. Как правило, мельты снаряжаются небольшими баллонами, но вместо них можно использовать крупные заплечные баки, соединённые с оружием шлангами. Это увеличит размер магазина вдвое и поднимет вес на шесть килограмм.



Мультимельта

Мультимельта – крупная разновидность мельты, обычно используемая только Адептус Астартес или в качестве станкового оружия, устанавливаемого на бронетехнику. Это огромное оружие располагает большим боекомплектом и способно прожаривать целые площади в несколько квадратных метров за одно нажатие на гашетку. Также мультимельты выделяют гораздо больше тепла, чем их младшие братья, а потому большинство солдат носит защищающую от жара броню или одежду.

Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Мельта)»

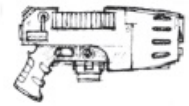
Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Инфернопистолет	Пистолет	10 м.	1/-/-	2к10+10 Э	12	3	ПД	Мельта	3 кг	Почти уникальный
Мельта	Лёгкое	20 м.	1/-/-	2к10+10 Э	12	5	ПД	Мельта	15 кг	Очень редкий
Мультимельта	Тяжёлое	60 м.	1/-/-	2к10+16 Э	12	12	ПД	Мельта, Взрыв (1)	40 кг	Чрезвычайно редкий

Плазменное оружие

Создание плазменного оружия – искусство, почти утерянное в Империуме. Его тайны ведомы лишь горстке магосов из внутреннего круга Адептус Механикус и их адептам-ремесленникам. Существующее оружие обслуживают со всем тщанием, передают из поколения в поколение, а каждый стрелок перед боем обязан вознести Машинному богу все должные молитвы.

Плазменное оружие работает на водороде, удерживаемом в фотонном состоянии внутри специальных флаконов и заплечных контейнеров. Водород поступает в крохотный термоядерный реактор внутри оружия, где переводится в плазменное состояние и удерживается внутри ядра мощными магнитными полями. При нажатии на гашетку, эти поля раскрываются, и линейный магнитный двигатель выбрасывает сгусток сверхперегретой плазмы, по виду и температуре сродни солнечной вспышке. Именно поэтому плазменные пушки иногда называют «солнечными». Чтобы использовать плазменное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Плазменное)»*.

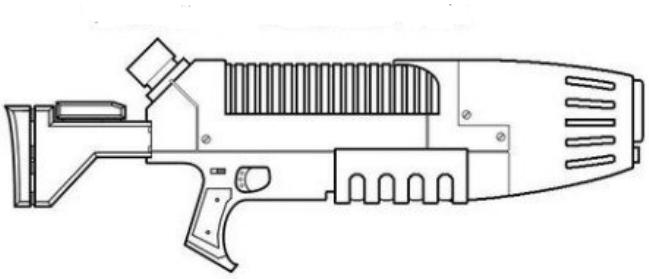
Плазменный пистолет



Мало найдется пистолетов, более смертоносных, чем плазменные, и те, кто рискнет использовать их, на короткой дистанции смогут остановить любого врага. Плазменные пистолеты – излюбленное оружие имперских офицеров, которое подчеркивает их положение – ибо не каждому доверят столь ценную и почитаемую реликвию. Пистолеты могут использовать лишь малые флаконы (а иногда – всего один флакон), которые позволяют сделать очень немного выстрелов. Использовать это оружие на борту кораблей просто опасно, ведь даже один выстрел способен насквозь пробить несколько переборок.

Плазмомёт

Это оружие поддержки на уровне отделения, предназначенное для Гвардии. Большинству существующих плазмомётов сотни, если не тысячи лет. Однако же, как свидетельствует их облик, они и сегодня не менее смертоносны, чем в день своего создания. Благодаря прочной конструкции, это оружие не выйдет из строя, даже после перегрева – чего не скажешь о стрелке.



Плазменная пушка

Тяжёлый плазмомёт или плазменная пушка – крупнейшее из переносного плазменного оружия. Солдаты обычно используют его не со стандартными флаконами, а с большими заплечными баками, содержащими запас водорода. Однако куда чаще плазменные пушки устанавливают на имперские боевые машины. Это оружие намного дальнобойнее и требовательнее к количеству боеприпасов, чем обычные плазмомёты, но выпускаемые им заряды, похожие на маленькие солнца, накрывают сразу большие площади. Также пушки могут вести огонь в максимальном режиме, пожирающем ещё больше водорода, но превращающим обычные сгустки плазмы в огненные шары, способные обратить в пепел даже самые тяжелобронированные цели.

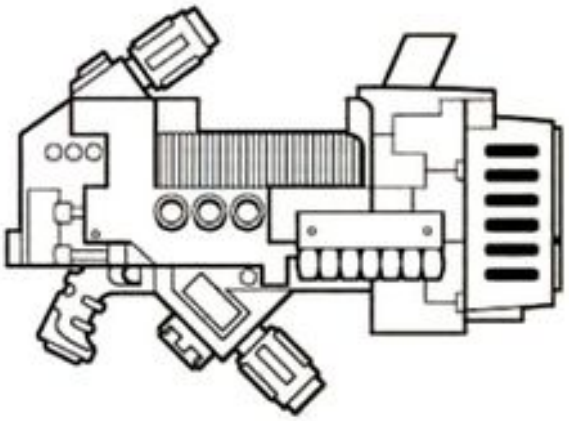


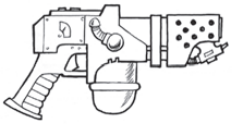
Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Плазменное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Плазменный пистолет	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+6 Э	6	10	3 ПД	Максимальный режим, Перегревающееся	4	Очень редкий
Плазмомёт	Лёгкое	90 м.	1/2/-	1к10+7 Э	6	40	5 ПД	Максимальный режим, Перегревающееся	18	Очень редкий
Плазменная пушка	Тяжёлое	120 м.	1/-/-	2к10+10 Э	8	16	5 ПД	Максимальный режим, Перегревающееся, Взрыв (1)	40	Чрезвычайно редкий

Зажигательное оружие

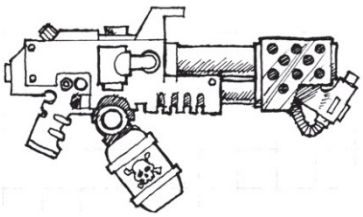
Зажигательное оружие обрушивает на врагов потоки огня. В качестве топлива обычно используется прометий, но с тем же успехом огнемёт можно заправить каким-нибудь самодельным варевом или химическим раствором, в зависимости от технологического уровня планеты. Как правило, применяется однокомпонентное топливо, поджигаемое от запала, установленного на конце ствола, хотя существуют и модели, использующие самовоспламеняющееся двухкомпонентное топливо. При нажатии на гашетку оружие выплёвывает поток жидкого огня, превращающий в ад всё вокруг. Это пламя горит даже под водой, и сбить его очень непросто. Чтобы использовать зажигательное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Зажигательное)»*.

Ручной огнемёт



Огнемётные пистолеты или ручные огнемёты – малые версии своих «старших товарищей». Многие штурмовики любят это оружие за то, что его легко нести одной рукой и выпалить один или два раза, перед тем как сойтись с врагом в рукопашной.

Огнемёт



Существует множество моделей и конструкций огнемётов, но все они отлично подходят для того, чтобы сжигать целые толпы врагов или выкуривать их из укрытий. Как правило, огнемёт оснащён либо крепящейся под стволом канистрой с топливом, либо заплечным баком, соединяемым с оружием шлангами. Во втором случае, размера магазина огнемёта удваивается, а вес увеличивается на десять килограммов. *Доступность* остается неизменной.

Тяжёлый огнемёт

Самая громоздкая вариация ручного зажигательного оружия – тяжёлые огнемёты. Обычно для обслуживания такой махины требуется расчёт из двух человек. Не менее часто это оружие устанавливают на технику. Испускаемые огнемётом волны пылающего прометия, от которого невозможно так просто уклониться, компенсируют недостаток точности. Тяжёлые огнемёты всегда используют заплечные баки – их вес уже учтен в профиле оружия. Помните, что эти баки придется таскать на спине одному или даже сразу обоим гвардейцам.

Инфернопушка

«Тактика Империалис» не предусматривает широкого спектра применений для инфернопушек. Эти орудия были специально созданы для огнемётных танков «Цербер» и способны заливать раскаленным добела прометием целые участки поля боя. Усовершенствованные системы подачи топлива позволяют инфернопушкам выбрасывать струи пламени на расстояния, значительно превышающее дальнобойность других огнемётов. При расчёте зоны поражения этого оружия, стрелок может начать распыление пламени с точки, отстоящей от самого оружия на расстояние до половины *дальности поражения*.

Техника, попавшая под огонь инфернопушки, не добавляет свой показатель *брони* к тесту *«Управления»*, сделанному для того, чтобы избежать возгорания (см. свойство *«Огненное»*).

Инфернопушки используют большие топливные баки, перезаправить которые в горячке боя не так-то просто – для этого потребуется нужное оборудование и не меньше получаса времени.

Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Зажигательное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Ручной огнемёт	Пистолет	10 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	2	2 ПД	Распыляющее, Огненное	3,5 кг	Редкий
Огнемёт	Лёгкое	20 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	6	2 ПД	Распыляющее, Огненное	6 кг	Скудный
Тяжёлый огнемёт	Тяжёлое	30 м.	1/-/-	1к10+5 Э	4	10	2 ПД	Распыляющее, Огненное	45 кг	Редкий
Инфернопушка	Станковое	50 м.	1/-/-	2к10+15 Э	8	50	-	Распыляющее, Огненное	600 кг	Редкий

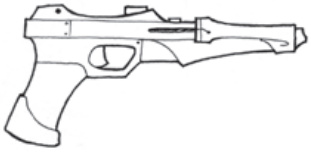
Низкотехнологичное оружие

Даже в сорок первом тысячелетии находится применение для низкотехнологичного оружия – оно в ходу у обитателей диких, неразвитых планет, на постапокалиптических мирах, где технологии утеряны, и в тёмных закоулках миров-ульев, где в ход идёт всё, что попадется под руку. Несмотря на то, что это оружие безнадёжно устарело, в умелых руках оно может быть не менее смертоносным, чем плоды самых высоких технологий. Чтобы использовать низкотехнологичное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Низкотехнологичное)»*.

Болас

Как правило, это нелетальное оружие, используемое охотниками за головами и планетарными силовиками, представляет собой связку шаров и ремней или верёвок (иногда их бывает до восьми штук), способных опутать и обездвижить врага.

Ручной арбалет



Это оружие сочетает в себе убойную силу арбалета и пистолетную рукоять, удобную для одноручного хвата и стрельбы на короткие дистанции. Легкость, с которой их можно разобрать и спрятать, вкупе с бесшумностью, делают их излюбленным оружием профессиональных убийц.

Кремнёвый пистолет

Образчики этого примитивного, использующего чёрный порох, оружия может быть очень разными – от искусно сделанных пистолетов для знати отсталых миров до простых трубок с навеской пороха, что в ходу у отбросов подулья.

Кремнёвый мушкет

Эти грубые, склонные к осечкам однозарядные ружья используют разве что самые отчаянные отступники и дикари. Впрочем, его выстрелы – если они все-таки происходят – смертельны для не озаботившегося броней противника.

Лук

Бесчисленные столетия использования мало изменили лук. В галактике существует множество видов этого оружия. Даже на высокотехнологичных мирах хватает наёмных убийц и бандитов, что ценят луки за их бесшумность и надёжность.

Праща

Овладеть пращой непросто, но дело того стоит – с её помощью можно метать что угодно, от подобранных под ногами камней до специальных металлических шаров или даже гранат. Используя пращу для броска гранаты, замените обычный урон пращи на урон (и прочие эффекты) метаемой гранаты. Дальность поражения при этом остается неизменной.

Арбалет

Арбалеты технологически сложнее, чем луки и потому менее распространены, но нисколько не уступают им в смертоносности.

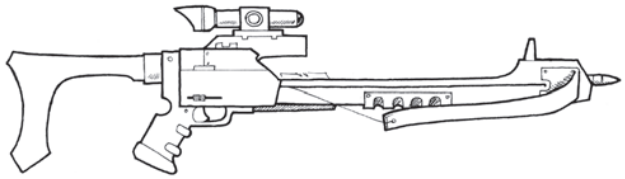


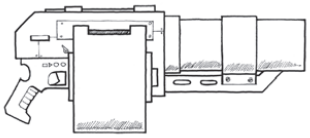
Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Низкотехнологичное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Болас	Метательное	10 м.	1/-/-	-	0	1	-	Примитивное (1), Опутывающее (1), Неточное	1,5 кг	Средний
Ручной арбалет	Пистолет	15 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ПД	Примитивное (5)	1 кг	Редкий
Кремнёвый пистолет	Пистолет	15 м.	1/-/-	1к10+2 У	0	1	3 ПД	Примитивное (8), Неточное, Ненадёжное	3 кг	Обычный
Кремнёвый мушкет	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10+3 У	0	1	5 ПД	Примитивное (8), Неточное, Ненадёжное	7 кг	Обычный
Лук	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	ЧД	Примитивное (6), Надёжное	2 кг	Обычный
Праща	Лёгкое	15 м.	1/-/-	1к10-2 У	0	1	ПД	Примитивное (5)	0,5 кг	Распространённое
Арбалет	Лёгкое	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	2 ПД	Примитивное (7)	3 кг	Обычный

Пусковое оружие

В галактике, терзаемой войной и беспорядками, разрушительное оружие всегда в цене. Миры-кузницы всего Империума выпускают бесконечный поток гранат, взрывчатки и прочего подобного оружия, что может попасть в руки гвардейцев или их врагов. Чтобы использовать пусковое оружие разных классов, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Пусковое)»*. Установка взрывчатки требует владения *«Подрывным делом»* (особое применение умения *«Пользования техники»*, см. **главу IV «Умения»**, стр. 122).

Гранатомёт

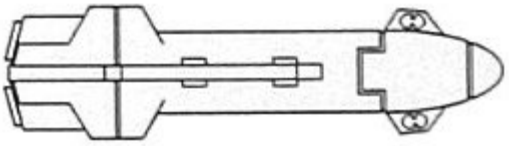


Стандартный гранатомёт использует сжатый воздух для того, чтобы запускать во врага гранаты различных типов. Из гранатомёта можно стрелять как прямой наводкой, так и навесом.

Ракета «Адский удар»

«Адский удар» – твёрдотопливные ракеты класса «воздух-земля» обычно устанавливаемые на имперских штурмовых и десантно-штурмовых судах, используемых в качестве воздушной поддержки. Их боевая часть рассчитана на то, чтобы уничтожать даже самые тяжелобронированные цели.

Поскольку эти ракеты обычно запускают с летящего самолета, они поражают свои цели куда быстрее, чем ракеты, запускаемые с наземных позиций. Ракеты «Адский удар» не могут использовать необычные боеприпасы.



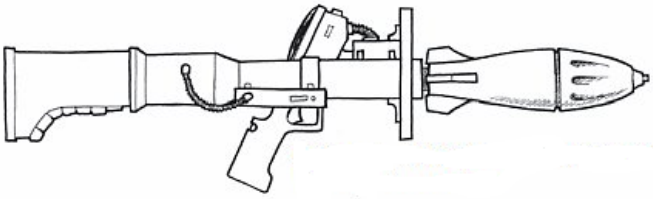
Пусковая установка поисково-ударных ракет

Эти пусковые установки обычно используются на бронетехнике и ведут огонь специальными крак-ракетами. Они обладают большей дальностью действия и превосходят обычные ракеты точностью, благодаря продвинутым системам наведения и когитаторам, направляющим ракеты точно в цель.

Пусковая установка поисково-ударных ракет предоставляет бонус +20 к тестам Дальнего боя при стрельбе из неё. Пусковая установка поисково-ударных ракет не может использовать необычные боеприпасы.

Ракетная установка

Подобно гранатомёту, ракетная установка ведет огонь взрывающимися снарядами на дальние дистанции. Её ракеты снабжены системами наведения, отслеживающими перемещения цели, что незаменимо при стрельбе на большие расстояния. Большинство таких установок (например, модели «Локк») – похожие на трубы однозарядные устройства, что используют в качестве упора плечо стрелка. Есть и иные вариации – например, в древней модели «Ретоби» применяется вертикальное крепление для пяти ракет – очень неудобное и мешающее точно стрелять.



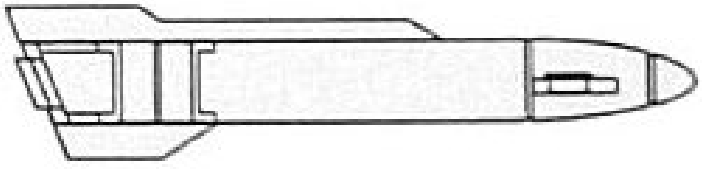
Миномёт

Это относительно простое в конструкции оружие предоставляет широкие возможности в стрельбе на средние дистанции, особенно навесом. Миномётный огонь обладает сильным фугасным действием и подавляет вражеский огонь, поскольку вынуждает противника искать укрытия от обстрела. Как правило, действуют расчёты из двух миномётчиков – один ведёт огонь, второй выступает в качестве корректировщика, передавая данные через вокс-связь.

Таблица 6-9 «Стрелковое оружие (Пусковое)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Гранатомёт	Лёгкое	60 м.	1/-/-	†	†	6	2 ПД	†	12 кг	Средний
«Адский удар»	Станковое	300 м.	1/-/-	3к10+7 В	7	1	-	Взрыв (5)	85 кг	Очень редкий
ПУ-ракета	Станковое	350 м.	1/-/-	3к10+6 В	6	1	-	-	64 кг	Очень редкий
Ракетная установка	Тяжёлое	300 м.	1/-/-	†	†	1	ПД	†	35 кг	Редкий
Миномёт	Тяжёлое	50-300 м.	1/-/-	†	†	1	ПД	Неточное, Навесное (2), †	41 кг	Редкий

† Урон, *бронебойность и особенности гранатомётов, ракетных установок и минометов могут различаться в зависимости от используемых гранат, ракет или мин.*



«Прячутся в лесу? Посмотрим, как эти гроксолюбы спрячутся от этого!»

- комендор-сенешаль Бромнер, с «Виверны»
«Град прощения грехов»

Гранаты, ракеты и мины

Гранаты, ракеты и мины используются соответственно, в гранатомётах, ракетных установках и миномётах (гранаты также можно метать). Ниже описаны различные виды боезарядов, которые могут быть установлены на гранаты, ракеты и мины, а профили самих гранат, ракет и мин приведены в **таблице 6-10**.

Гербицидный боеприпас

Такие боеприпасы при взрыве выпускают в атмосферу множество вирусов и токсинов, быстро обращающих почти любой вид растений в мерзкое гнилое месиво, лишая врага возможных укрытий, но не сильно вредя любым другим объектам. Более крупные версии используются для расчистки зон высадки и мест под лагеря и укрепления.

Ослепляющий боеприпас

Ослепляющая боевая часть при детонации выпускает облако густого дыма и множество инфракрасных отражателей и «глушилок» полностью блокируя видимость. Датчики, что способны пробиться сквозь обычный дым, бессильны против этого.

Огненная бомба

Довольно примитивное оружие – хрупкая емкость с воспламеняющейся жидкостью и запалом из пропитанной ей же тряпки. Тряпку поджигают, бомбу бросают во врага. Падая, ёмкость разбивается, и загоревшееся топливо разливается вокруг.

Фраг-боеприпас

Эти боеприпасы содержат заряд взрывчатки и шрапнель. Имперские фраг-гранаты обычно с кулак размером, а их поверхность покрыта насечками – благодаря этому, гранату проще держать и метать, а при взрыве создаётся больше осколков.

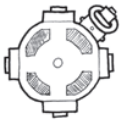
Метание гранат

Метание гранат не требует ни специального обучения, ни каких-либо талантов. Делается лишь бросок Дальнего боя со всеми положенными модификаторами (например, за *дистанцию*). В случае промаха, граната улетает в случайную сторону – определите её по **схеме направлений**.

Неразорвавшиеся снаряды

Если при броске гранаты или стрельбе из гранатомёта (или подобного оружия) происходит *осечка*, ничего хорошего это предвещает. Бросьте к10. На 1-9 снаряд просто не взрывается. Если выпало 10 – снаряд немедленно детонирует, центр взрыва при этом приходится на стрелка. Если это был снаряд для гранатомёта или пусковой установки – он детонирует прямо в стволе, взрываясь вполсилы, но приводя оружие в полную негодность.

Галлюциногенный боеприпас



Эти боеприпасы содержат вещества, вызывающие краткосрочные, но убедительные галлюцинации.

Крак-боеприпас

Подобные боеприпасы содержат мощную взрывчатку, способную пробить дыру в танковой броне и стене бункера. Будучи сильнее фраг-боеприпасов, крак-гранаты, ракеты и мины не обладают таким сильным площадным эффектом, а потому использовать их против живой силы нерационально. Крак-боеприпасы вызывают *праведный гнев*, если при броске на урон при применении против техники выпадет 9 или 10.

Постановщик минных полей

Такие боеприпасы раскрываются в полёте, рассеивая вокруг множество мин, каждая из которых ставится на боевой взвод, достигнув земли. После этого для срабатывания достаточно одного неосторожного шага. Эти простые в использовании и безопасные в установке боеприпасы хороши, если необходимо быстро заминировать область вокруг бункера или иной важной точки. Эти боеприпасы используются только в миномётах и ракетных установках – их нельзя метать или выпускать из гранатомёта.

Фотонный боеприпас

Взрыв фотонного боеприпаса подобен вспышке маленькой звезды, ослепляющей всех вокруг и достаточно яркой даже для того, чтобы перегрузить примитивные системы защиты зрения. Каждый, находящийся в радиусе поражения в миг взрыва, должен пройти **простой (+10) тест Ловкости** или ослепнуть на количество раундов, равное количеству ступеней провала в тесте.

Кассетный боеприпас

Кассетные боеприпасы представляют собой снаряды для миномётов или ракетных установок, содержащие внутри себя множество маломощных аналогов фраг-гранат, которые в полёте разбрасывает в разные стороны. Это обеспечивает большой радиус поражения. Эти боеприпасы используются только в миномётах и ракетных установках – их нельзя метать или выпускать из гранатомёта.

Дымовой боеприпас

Дымовой боеприпас при детонации выпускает облако густого дыма, что скрывает что-либо от глаз врага и его оптических систем. Дым не помогает спрятаться от систем обнаружения, отслеживающих тепло или «видящих» в спектре, недоступном человеческому зрению. Впрочем, эти недостатки искупаются доступностью и простотой производства.

Осветительный боеприпас

Такие боеприпасы запускают в зенит из миномётов. В полете срабатывает вышибной заряд, разбрасывая вокруг множество факелов. Сгорая и падая на землю, они освещает всё вокруг примерно одну минуту. Их свет вполне может ослепить того, кто не озаботился средствами защиты зрения. Эти боеприпасы используются только в миномётах – их нельзя метать или выпускать из ракетной установки.

Оглушающий боеприпас

Взрыв таких боеприпасов сопровождают громкий звук и вспышка света, что мгновенно выводит врага из строя, что очень ценно перед самым началом штурма. Как правило, такие боеприпасы делают нелетальными – они не причиняют увечий.

Мины-прыгуны

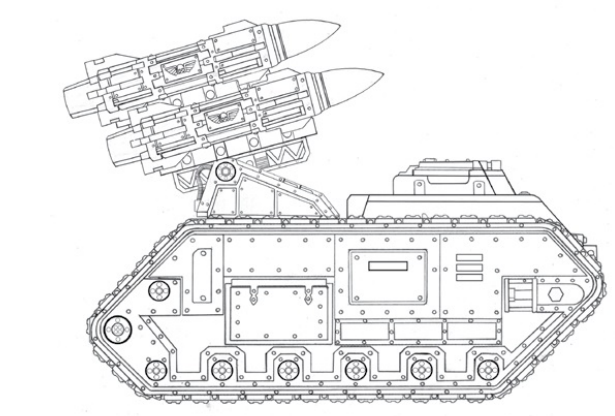
Некоторые каликсидские сапёрные команды Имперской Гвардии применяют мины-прыгуны – опасное, но относительно редкое противопехотное оружие. Такие ловушки, что способны выкашивать построения пехоты или орды ксеносов, выглядят как стреляные гильзы от тяжёлых болтеров или схожие по форме куски мусора. Как правило, прыгуны прячут среди обломков в тех местах, где часто ходят враги, и снаряжают чувствительными биомониторами, что способны засечь даже слабые биоследы в пределах двух метров. Почувствовав, что рядом кто-то есть, устройство выбрасывает примерно на два метра вверх небольшой заряд, где он взрывается, разбрасывая вокруг град смертоносных осколков. Мина-прыгун имеет следующий профиль: 2 м., 1/-/-, 2к10+5 Р, ББ 2, Взрыв (5), Разрывающее).

Таблица 6-10 «Гранаты, ракеты и мины»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Свойства	Вес	Доступность
Гербицидная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	3к10 Э †	0	1	Взрыв (3)	0,5 кг	Скудный
Ослепляющая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10 Э	0	1	Дымовое (3)	0,5 кг	Скудный
Огненная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	1к10+3 Э	6	1	Взрыв (3), Огненное	0,5 кг	Распространенный
Фраг-граната	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10 В	0	1	Взрыв (3), Огриноус.	0,5 кг	Обычный
Галлюциногенная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	1	Галлюциногенное (2), Взрыв (6)	0,5 кг	Скудный
Крак-граната	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10+4 В	6	1	Оглушающее (0)	0,5 кг	Редкий
Фотонная граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	1	Взрыв (10)	0,5 кг	Редкий
Дымовая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	1	Дымовое (6) ††	0,5 кг	Обычный
Оглушающая граната	Метательное	БС×3	1/-/-	-	0	1	Взрыв (3), Оглушающее (2)	0,5 кг	Обычный
Фраг-ракета	-	-	-	2к10+4 В	2	-	Взрыв (5)	0,5 кг	Средний
Крак-ракета	-	-	-	3к10+8 В	8	-	Оглушающее (3), Проверенное (2)	0,5 кг	Скудный
Ракета-постановщик минных полей	-	-	-	2к10 В	1	-	Взрыв (1)	0,5 кг	Редкий
Кассетная ракета	-	-	-	2к10 В	0	-	Взрыв (10)	0,5 кг	Редкий
Гербицидная мина	-	-	-	3к10 Э †	0	-	Взрыв (5)	1 кг	Редкий
Ослепляющая мина	-	-	-	2к10 Э	0	-	Дымовое (6)	1 кг	Редкий
Фраг-мина	-	-	-	2к10 В	3	-	Взрыв (5)	1 кг	Обычный
Мина-постановщик минных полей	-	-	-	2к10 В	1	-	Взрыв (1)	1 кг	Редкий
Фотонная мина	-	-	-	-	0	-	Взрыв (12)	1 кг	Редкий
Кассетная мина	-	-	-	1к10+3 В	0	-	Взрыв (7)	1 кг	Очень редкий
Дымовая мина	-	-	-	-	0	-	Дымовое (9) ††	1 кг	Скудный
Осветительная мина	-	-	-	-	0	-	-	1 кг	Скудный

† Наносит урон только растениям, больше не оказывает никакого эффекта ни на что.

†† В отличие от ослепляющей, эта мешает лишь зрительному обнаружению.



«Великий Бог-Император

Обрати взор на слугу своего

Даруй ему умение и терпение

Дабы выждал он нужный миг

И нанёс удар»

- ода верному мгновенью (читается перед выстрелом, либо при установке подрывного заряда или броске гранаты

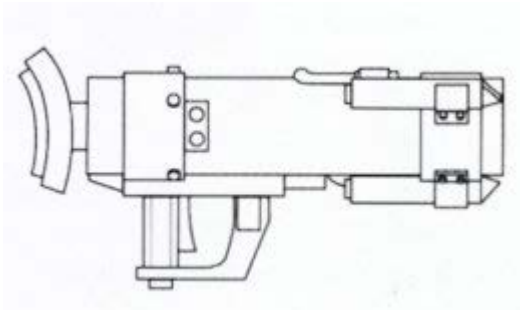
Экзотическое оружие

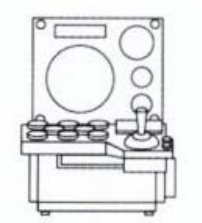
Некоторое оружие не просто мало распространено в Империуме – оно попросту невообразимо для большинства его жителей. Зачастую оно невероятно дорого и доступно лишь богачам и представителям высших классов. Каждый образец этого оружия настолько необычен, что персонаж должен иметь отдельный талант «*Владение экзотическим оружием»* для каждого из видов экзотического оружия, которое он хочет использовать. Например, для того, чтобы стрелять из игольного пистолета, нужен талант *«Владение экзотическим оружием (Игольный пистолет)»*.

Подземная торпеда («Кротомёт»)

Подземные торпеды, среди обычных солдат известные под прозвищем «кротомёты», – это очень странные устройства, внешне похожие на обычные имперские миномёты, но стреляющие совершенно иначе – их снаряды не летят по дуге, а пробуривают себе путь под землёй и взрываются, лишь оказавшись у самой поверхности. Траектория движения мин «Кротомёта» – такая же дуга, как у обычных миномётов, но развернутая на сто восемьдесят градусов и проходящая под землей. О точности говорить не приходиться, зато подобный «обстрел» зачастую захватывает врага врасплох и позволяет брать его голыми руками, ведь неожиданный подземный взрыв обязательно, если не убьет и не покалечит, то хотя бы собьет с ног врага.

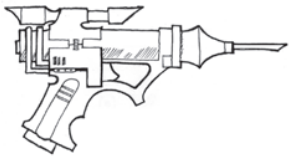
«Кротомёты» используют специально производимые для них боеприпасы и не могут вести огонь необычными боеприпасами, если только они не были изготовлены специально для «Кротомётов».





Игольный пистолет

Игольные пистолеты используют слабый лазерный луч для наведения крохотных осколков кристалла с нанесенным на них токсином. Раненый враг часто не может шевельнуть ни рукой, ни ногой и быстро умирает. Благодаря почти полной бесшумности и отсутствию вспышки дульного пламени, это оружие идеально подходит для профессиональных убийц.



Игольная винтовка

Столь ценимая снайперами игольная винтовка – идеальное сочетание дальнобойности, бесшумности и убойной силы. Единственное что можно сказать против этого оружия – оно почти бесполезно против тяжелобронированных целей.

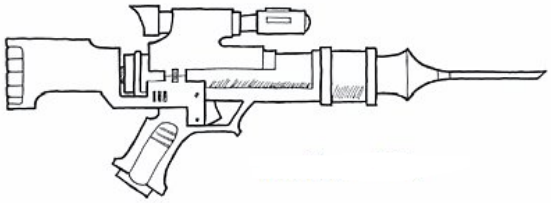


Таблица 6-11 «Экзотическое оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Подземная торпеда («Кротомёт»)	Тяжёлое	50-200 м.	1/-/-	2к10+2 В	2	1	ПД	Неточное, Навесное (2), Шоковое, Взрыв (4)	50 кг	Чрезвычайно редкое
Игольный пистолет	Пистолет	30 м.	1/-/-	1к10 Р	0	6	ПД	Точное, Отравленное (5), Разящее (1)	1,5 кг	Очень редкое
Игольная винтовка	Лёгкое	180 м.	1/-/-	1к10 Р	0	6	2 ПД	Точное, Отравленное (5), Разящее (1)	2 кг	Очень редкое

Холодное оружие

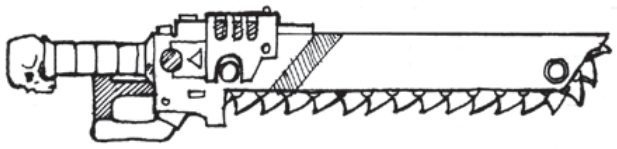
Несмотря на то, что существует множество способов убить врага издалека, оружие, предназначенное для ближнего боя и поединков один на один, никогда не останется не у дел. Для некоторых встретиться с врагом лицом к лицу – это дело чести, для других носить с собой холодное оружие – это не более чем ещё один способ позаботиться о своей безопасности в равнодушной галактике. Ниже описано множество видов холодного оружия – от простых кусков металла до искусно сработанных артефактов ушедших веков, шедевров, которые в этом тёмном тысячелетии уже не удастся воссоздать.

Цепное оружие

Цепное оружие очень распространено в галактике, ибо многие расы и планеты обладают технологиями, нужными для создания этого жестокого средства убийства. Несмотря на различия, все образцы такого оружия включают в себя быстро движущуюся цепь с металлическими зубцами, натянутую там, где у обычного оружия должна быть режущая кромка. Включенный цепной меч пробуждается к жизни с рёвом, что служит недвусмысленным предупреждением всем вокруг. Одно лишь прикосновение такого меча вырывает кусок плоти, а сильный удар пробивает большинство доспехов. Чтобы использовать цепное оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Цепное)»*.

Цепной меч

Большинство цепных мечей – односторонние. Прочный кожух скрывает часть клинка, оставляя готовые вгрызться в плоть зубцы открытыми только с одной стороны. Впрочем, существуют в обоюдоострые модели. Орки и хаоситы зачастую любят цепное оружие больше силового, ведь с его помощью можно совершать куда более жестокие убийства, запугивать врагов и держать в узде своих. Это одноручное холодное оружие.



Эвисцератор

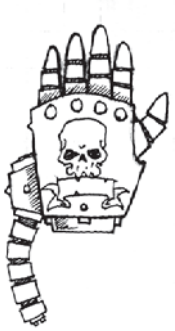
Эвисцератор, обычно используемый священниками Экклезиархии, – это неприлично огромный двуручный цепной меч, снабженный примитивным генератором разрушающего поля, вроде тех, что устанавливаются на силовое оружие. Огромный вес и неудобство использования искупает возможностью одним ударом разрубить надвое одоспешенного противника. Это двуручное холодное оружие.

Если атака эвисцератором вызывает *праведный гнев*, владелец получает +1 к результату броска по соответствующей таблице *критического урона*.

Силовое оружие

Силовое оружие создает вокруг своего клинка или ударной части поле разрушительной энергии, позволяющее пробивать и сминать броню ударами огромной мощи. Генераторы такого поля зачастую бывают скрыты внутри, и оружие выглядит совершенно обычным, до тех пор, пока поле не будет активировано, и клинок не охватят сверкающие разряды. Чтобы использовать силовое оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Силовое)»*. Если генератор поля будет повреждён или истощён, силовое оружие можно использовать как обычное.

Силовой кулак



Этот лишённый режущей кромки образчик оружия использует своё энергетическое поле ещё более жестоким образом, нежели силовые мечи или топоры. Силовой кулак – это огромная перчатка, надеваемая на руку и придающая удару мощь, достаточную для того, чтобы вскрыть тяжелейшую броню и превратить тело в кровавую мешанину из плоти и костей. Если владелец кулака не облачен в полный силовой доспех, ему потребуется заплечный источник питания, соединенный толстыми кабелями с самим кулаком. Существуют разные модели этого оружия – одни предназначены для создания максимального усилия, другие стремятся ко всё большей бронебойности. Снаряженный должным образом солдат будет в состоянии пробить стену или разорвать даже крепчайшую броню. Среди силовых кулаков немало древних реликвий, украшенных семейным гербами и сценами самых славных побед. Это одноручное холодное оружие.

Силовой меч

Силовые мечи – это оружие высших классов и верный знак высокого положения владельца в Империуме; многие офицеры носят такие клинки, поражая ими как своих подчиненных, так и врагов. Силовой меч, как и обычный, даёт обладателю богатые возможности, как для нападения, так и для обороны от самого разного оружия. На множестве планет по всей галактике было создано немало стилей боя такими клинками. Это одноручное холодное оружие.

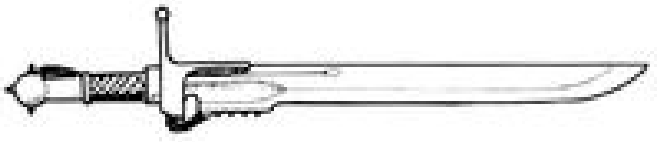


Таблица 6-12 «Холодное оружие (Цепное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Цепной меч	Холодное	-	1к10+2 Р	2	Разрывающее, Сбалансированное	6 кг	Средний
Эвисцератор	Холодное	-	2к10 Р	9	Бритвенной остроты, Разрывающее, Громоздкое	15 кг	Очень редкий

Силовой топор

Силовой топор позволяет наносить более могучие удары, чем меч, но ему недостаёт изящества и скорости последнего. Это оружие считается жестоким, грубым и подходящим скорее для карательных операций против непокорных обитателей подулья или отвратительных ксеносов. Для сильного удара нужен хороший замах, что затрудняет использование топоров в тесных помещениях. Чтобы сгладить этот недостаток, некоторые модели оснащают укороченными рукоятями, другие же не обращают внимания на эти мелкие неудобства и, напротив, стремятся увеличить плечо рычага. Это одноручное холодное оружие.

Силовая булава

Силовые булавы – это прочные дубинки с разрядным навершием на одном конце и рукоятью на другом. Переключатель позволяет владельцу изменять мощность энергетического поля – в зависимости от неё, такой булавой можно как мягко оглушить человека, так и выбить прочные двери. За возможность не убивать, а оглушать такое оружие очень ценят арбитры и агенты Инквизиции. В таблице приведены два профиля оружия – для низкого уровня мощности и для высокого. Переключение между ними – свободное действие. Это одноручное холодное оружие, но если использовать его, держа двумя руками, оно получит свойство *«Оглушающее (0)»*.

Топор Омниссии

Даруемое лишь преданным последователям Омниссии, это оружие состоит из длинного древка, увенчанного половиной зубчатого колеса и черепа, выполненных в форме лезвия топора и снабженных излучателем силового поля. Это покрытое священными схемами оружие ввело в заблуждение немало врагов, которые слишком поздно осознавали, что вещь, которая выглядит как пастырский посох, на деле окажется столь смертоносной. Топор Омниссии также считается комбиинструментом. Это двуручное холодное оружие.

Психосиловое оружие

Созданное из редчайших материалов и пронизанное психопроводящими направляющими схемами, чей облик, как говорят, восходит ещё к тем временам, когда Император ступал среди смертных, психосиловое оружие способно обращать ментальную мощь и ярость псайкера в смертоносную, рвущую реальность силу. Теоретически, психосиловое оружие может иметь любой облик – как например, «Немезиды» Серых Рыцарей или таинственные молоты демонов. Ниже описаны самые распространенные в Гвардии типы – меч и посох.

Психосиловой меч

Внешне это оружие выглядит как совершенно обычный меч, за исключением странной окраски. Лишь зоркий взгляд заметит крохотные, но затейливые руны, выдающие природу этого клинка. Большинство псайкеров не очень хорошие фехтовальщики, но для одаренного меньшинства психосиловой меч служит идеальным оружием, позволяющим полностью применить свои как психические, так и военные дарования. Это одноручное холодное оружие.

Психосиловой посох

Длинномерное психосиловое оружие обычно выполняется в виде посоха, которым вполне можно сражаться в рукопашной схватке. Некоторые внешне неотличимы от самых обычных палок для ходьбы и выдают своё истинное предназначение лишь, когда сквозь них проходят психические энергии. Это двуручное холодное оружие.

Таблица 6-12 «Холодное оружие (Силовое и психосиловое)»

Название	Класс	Дист	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Силовое оружие							
Силовой кулак	Холодное	-	2к10 Э †	9	Силовое поле, Громоздкое	13 кг	Очень редкий
Силовой меч	Холодное	-	1к10+5 Э	5	Силовое поле, Сбалансированное	3 кг	Очень редкий
Силовой топор	Холодное	-	1к10+7 Э	7	Силовое поле, Несбалансированное	6 кг	Очень редкий
Силовая булава (Высокая мощность)	Холодное	-	1к10+5 Э	4	Силовое поле, Шоковое	3,5 кг	Очень редкий
Силовая булава (Низкая мощность)	Холодное	-	1к10+1 Э	2	Шоковое	3,5 кг	Очень редкий
Топор Омниссии	Холодное	-	1к10+4 Э	6	Силовое поле, Несбалансированное	8 кг	Чрезвычайно редкий
Психосиловое оружие							
Психосиловой меч	Холодное	-	1к10+1 Р	2	Психосиловое, Сбалансированное	5 кг	Почти уникальный
Психосиловой посох	Холодное	-	1к10 У	2	Психосиловое	2 кг	Чрезвычайно редкий

† *Силовой кулак добавляет к* урону *удвоенный бонус Силы владельца*

Низкотехнологичное оружие

Холодное оружие широко распространено в Империуме, а во многие места и вовсе нечего соваться без внушительного стального «аргумента» в руках. В зависимости от уровня развития планеты – и богатства заказчика – этим «аргументом» может послужить как простой кусок заточенной стали, так и высокотехнологичный клинок из экзотических материалов.

Двуручное оружие

У большинства видов холодного оружия существуют двуручные разновидности, более габаритные и тяжёлые. Огромные топоры, молоты, мечи и булавы – всё это могучее и жестокое оружие, наносящее страшные раны. Это двуручное холодное оружие.

Гроксов кнут

«Гроксов кнут» – не совсем верное название, поскольку нет свидетельств о том, что впервые такое оружие было придумано именно для того, чтобы погонять этих огромных зверей. Скорее большинство видевших сам кнут и не думают, что такая зазубренная стальная цепь с острыми звеньями может быть предназначена для чего-то другого. В отличие от большинства кнутов, это создано именно как оружие – каждый удар вырывает у жертвы целые куски плоти. Это одноручное холодное оружие.

Кавалерийское охотничье копьё

Такие копья, обычно используемые лихими всадниками, увенчаны подрывным зарядом, детонирующим при ударе и разносящим в клочья и плоть и броню. На родных мирах кавалеристов такое оружие применяют в охоте на крупную дичь, а в войнах Империума оно хорошо показывает себя против тяжёлой пехоты – особенно если копьеносец несётся верхом на неистовом боевом звере. Это одноручное и одноразовое холодное оружие.

Импровизированное оружие

Импровизированным оружием может послужить любой попавшийся под руку тяжёлый предмет – ножка стола, отрубленная рука, корпус артиллерийского снаряда. Приклад болтера или лазгана тоже считается импровизированным оружием.

Нож

Нож – самое распространенное вспомогательное оружие воинов всего Империума – от жалкого отброса из подулья до лучшего солдата планетарного губернатора. Некоторые ножи универсальны, другие – например, катачанские – подразумевают особое применение. Это одноручное холодное оружие.

Щит

Полезное защитное снаряжение, которое можно использовать, как вместе с броней, так и само по себе. Щиты бывают очень разными – от маленьких лёгких баклеров до ростовых моделей, скрывающих солдата с головы до пят. Удар щитом в рукопашной получает штраф -20, а не -10 (из-за свойства *«Оборонительное»*). Щит – одноручное холодное оружие.

Копьё

Обычное для воинов и охотников с диких и феодальных миров двуручное холодное оружие.

Посох

Посохи из дерева или иных материалов ценны своими размерами – человек, вооруженный таковым, сможет поразить врага до того, как тот сам сможет нанести удар. Посохи – непременный атрибут паломников, что странствуют по всей галактике, повторяя пути святых. Это двуручное холодное оружие.

Меч

Мечи встречаются во множестве разновидностей – от коротких, едва ли больше ножа, кинжалов, до длинных и замысловатых дуэльных клинков. Природа меча (односторонний или обоюдоострый, прямой или изогнутый, гибкий или жёсткий, рубящий или колющий) разниться в зависимости от его предназначения и вкусов владельца. Это одноручное холодное оружие.

Дубинка

Эти небольшие и незаметные, но увесистые деревянные или металлические колотушки часто используют вербовочные команды, чтобы «записать» очередного новобранца в Гвардию. Это одноручное холодное оружие.

Боевой молот

Как правило, такое оружие обладает более длинной рукоятью, чем обычные молоты и сужающейся ударной частью. Эти особенности делают такое оружие идеальным для пробивания лёгкой брони и нанесения глубоких ран, благодаря тому, что сила удара сосредотачивается в относительно небольшом участке. Это двуручное холодное оружие.

Таблица 6-12 «Холодное оружие (Низкотехнологичное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Двуручное оружие	Холодное	-	2к10 Р	0	Огриноустойчивое, Несбалансированное	7 кг	Скудный
Гроксов кнут	Холодное	3 м.	1к10+3 Р	0	Гибкое, Разрывающее, Примитив. (6)	4 кг	Скудный
Кавалерийское копьё	Холодное	-	2к10+3 В	7	Оглушающее (3)	4 кг	Скудный
Импровизированное оружие	Холодное	-	1к10-2 У	0	Огриноустойчивое, Несбалансированное, Примитивное (7)	-	-
Нож	Хол./Метат.	5 м.	1к5 Р	0	-	1 кг	Распространенный
Щит †	Холодное	-	1к5 У	0	Оборонительное, Примитивное (6)	3 кг	Обычный
Копьё	Холодное	-	1к10 Р	0	Примитивное (8)	3 кг	Обычный
Посох	Холодное	-	1к10 У	0	Сбалансированное, Примитивное (7)	3 кг	Распространенный
Меч	Холодное	-	1к10 Р	0	Сбалансированное	3 кг	Обычный
Дубинка	Холодное	-	1к10 У	0	Огриноустойчивое, Примитивное (7)	2 кг	Распространенный
Боевой молот	Холодное	-	1к10+2 У	1	Огриноустойчивое, Примитивное (8)	4,5 кг	Скудный

† Щит предоставляет два очка брони на торс и руку, которой персонаж держит щит.

Улучшения оружия

Эффективность оружия можно увеличить, установив улучшения. В разделе ниже описано, какие модификации и в каком количестве к какому оружию подходят. Если нужные комплектующие под рукой, то персонаж, преуспев в тесте *«Ремесла (Оружейник)»*, может установить улучшение. Помните, что улучшения увеличивают вес оружия (см. **таблицу 6-13**).

Таблица 6-13 «Улучшения оружия»

Название	Вес	Доступность
Глушитель	+0,5 кг	Распространенный
Гравиподвес	½	Чрезвычайно редкий
Запястное крепление	1/3	Скудный
Компактная версия	½	Средний
Лазерный целеуказатель	+0,5 кг	Скудный
Монозаточка	+0 кг	Скудный
Наводчик	+1,5 кг	Редкий
Омниприцел	+2 кг	Почти уникальный
Оптический прицел	+1 кг	Средний
Подствольный гранатомёт	+2,5 кг	Редкий
Предсказатель движения	+0,5 кг	Очень редкий
Прицел хищника	+0,5 кг	Очень редкий
Распылитель токсинов	+0,75 кг	Редкий
Система вокс-управления	+0,5 кг	Редкий
Сошки и тренога	+2 кг	Средний
Улучшенный хват	+1 кг	Обычный
Усиленная батарея	+0,5 кг	Обычный
Фотоприцел	+0,5 Кг	Очень редкий
Штык	+2 кг	Распространенный
Экстерминатор	+1 кг	Обычный

Глушитель

Глушители снижают уровень шума при выстреле, уменьшая вероятность обнаружения стрелка. Тесты *«Бдительности»*, предпринятые для того, чтобы услышать выстрел из оружия, оснащённого глушителем, получают штраф -20 и могут быть предприняты только на вдвое меньшем расстоянии.

Устанавливается на: автопистолеты, автостабы, ручные пушки, автоганы, игольные пистолеты и игольные винтовки.

Гравиподвес

Эти антигравитационные стержни и пластины крепятся к наиболее тяжёлому или громоздкому оружию и снаряжению, немало облегчая его переноску и применение. Гравиподвесы часто встречаются в элитных частях. Это устройство снижает вес оружия наполовину. Солдат, стреляющий из оружия с гравиподвесом, считается имеющим особенность *«Автостабилизация»* (его оружие считается *установленным на опору*).

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «тяжёлое».

Запястное крепление

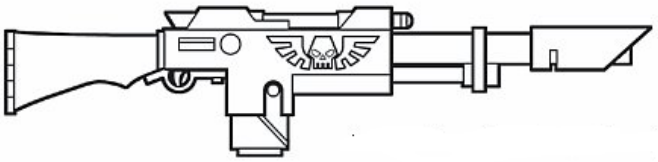
Это тяжёлые крепления позволяют установить оружие на предплечье и спускать курок движением руки. Это устройство оставляет руки свободными и нередко пугает врага, которому кажется, будто пули летят прямо из простёртой руки стрелка. Это улучшение уменьшает дальность поражения оружия на треть.

Устанавливается на: любой лазерный, низкотехнологичный, болтерный, стаб- или мельта-пистолет.

Компактная версия

Компактные версии пистолетов и лёгкого оружия предпочитают те, кто ставит скрытность превыше убойной силы. Это улучшение ополовинивает вес оружия, но уменьшает урон на единицу, а также снижает вдвое объём магазина и дальность поражения. Кроме того, любой, кто попытается обнаружить спрятанное компактное оружие получает штраф -20 к тесту (это может быть тест *«Бдительности»*, *«Проницательности»* и т. п.).

Устанавливается на: лазерное, болтерное, плазменное, зажигательное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» и «пистолеты».



Лазерный целеуказатель

Этот лазерный прицел предоставляет бонус +10 к тестам Дальнего боя при стрельбе одиночными.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, низкотехнологичное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» или «пистолет». Лазерный целеуказатель считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Монозаточка

Моно – это сверхострая заточка лезвия, благодаря которой клинок или штык будет с легкостью прорезать броню и никогда не затупится. Оружие с этим улучшением больше не считается *«Примитивным»* и увеличивает свою бронебойность на +2. Это улучшение применимо и к силовому оружию, но не оказывает никакого эффекта, пока силовое поле включено. Если оно будет деактивировано или повреждено, используются бонусы моноклинка.

На заметку: это улучшение применимо к любому низкотехнологичному холодному оружию, даже к тому, у которого нет режущей кромки (молот, булава и т. д), но при этом его действие объясняется по-другому. Ведущему стоит придумать интересные объяснения для того, как такое оружие получает бонусы от улучшения. Например, мономолот можно считать молотом, имеющим встроенную пневмоударную систему. Игромеханический эффект не меняется – бонус к бронебойности и снятие свойства *«Примитивное»*.

Устанавливается на: любое низкотехнологичное холодное оружие.

Наводчик

Эти дорогие и тяжёлые устройства, состоящие из комплекса омниприцелов и прицельных когитаторов, призванных повысить точность огня, обычно используются лишь отборными подразделениями. Для достижения максимальной эффективности, каждый наводчик встраивается в конкретное оружие и служит помощником его машинному духу. Это также создает более тесную связь между оружием и стрелком. Наводчик снижает все штрафы на Дальний бой на одну ступень – например, **очень сложный (-30)** тест становиться **сложным (-20)**.

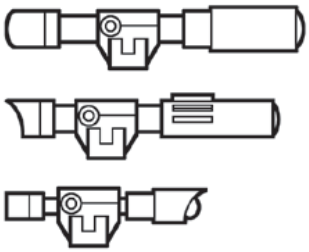
Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, тяжёлое или стаб-оружие.

Омниприцел

Эти очень редкие и дорогие устройства обычно увидишь только в руках легендарных ассасинов и охотников за головами. Они представляют собой сложные комбинации чувствительных датчиков и прицельных систем. Некоторые модели даже подключаются непосредственно к нервной системе владельца через черепной разъём и служат ему третьим глазом, позволяя стрелять из-за угла.

Омниприцел сочетает в себе свойства прицела хищника, лазерного целеуказателя и оптического прицела.

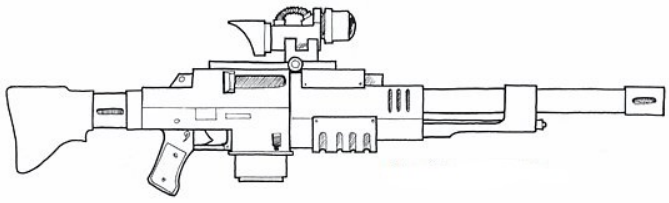
Устанавливается на: любое лазерное болтерное, низкотехнологичное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Омниприцел считается прицелом – он у оружия может быть только один.



Оптический прицел

Оптические прицелы увеличивают изображение цели и позволяют легко увидеть её. Это очень полезно при стрельбе на дальние дистанции или при необходимости поразить врага выстрелом в определенную точку. Оружие с оптическим прицелом не получает штрафов за стрельбу на *дальние* и *сверхдальние дистанции*, если стрелок совершит *прицеливание*, потратив полное действие.

Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, низкотехнологичное, плазменное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Оптический прицел считается прицелом – он у оружия может быть только один.



Подствольный гранатомёт

Уменьшенная, однозарядная версия обычного гранатомёта, устанавливаемая на стрелковом оружии – например, лазгане – позволяет солдату в нужный момент использовать более крупный калибр. Большой вес и габариты устройства приводят к тому, что большинство солдат, выстрелив единожды, не будут перезаряжать его. Подствольный гранатомёт увеличивает вес оружия на 2,5 килограмма. Обладатель такого оружия может выбрать, из чего он будет стрелять – из подствольника или из самого оружия. Стрелять и из того, и из другого в один ход нельзя. Профиль подствольного гранатомета: лёгкое, 30 м., 1/-/-, урон – как у гранаты, ББ – как у гранаты, Магазин – 1, Перезарядка – ПД.

Устанавливается на: лазерное, болтерное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое».

Предсказатель движения

Сложный когитатор наведения в этом устройстве включается, как только стрелок ловит противника в перекрестье прицела и нажимает на спуск. Система корректирует положение оружия до тех пор, пока не будет опустошён весь магазин. Система наведения предоставляет бонус +10 к Дальнему бою, но включается она только, если стрелок ведет огонь *короткой* или *длинной очередью*.

Устанавливается на: любое не-низкотехнологичное стрелковое оружие, способное вести огонь *короткими* или *длинными очередями*.

Прицел хищника

Этот прицел отслеживает источники тепла. Благодаря этому, стрелок может видеть врагов, рыскающих в темноте, и вычислять их засады. Персонаж, использующий это устройство, не получает штрафов, вызванных темнотой, а в темноте получает бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, низкотехнологичное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Прицел хищника считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Распылитель токсинов

Человечество пользовалось отравленным оружием ещё на заре письменной истории. Хотя нанести яд на клинок можно и вручную, технологии предлагают более простое решение. Несколько крошечных распылителей позволяют бойцу покрыть оружие ядом, просто нажав кнопку. Персонаж с оружием, на которое установлен распылитель токсинов, может в качестве свободного действия придать своему оружию особенность *«Отравленное (2)»* на один раунд. Резервуаров большинства распылителей хватает на десять применений.

Устанавливается на: любое низкотехнологичное или цепное холодное оружие.

Система вокс-управления

В спусковые механизмы оружия встраиваются закодированные вокс-передатчики, позволяя владельцу управлять своим оружием при помощи голоса. Кроме того, устной командой солдат может изменять *режим огня* (если у оружия их несколько). Из соображений безопасности, каждый вокс-приёмник может воспринимать только один голос. Если на оружии установлен переключатель типа боеприпасов, боец может переключать боеприпасы устными командами.

Устанавливается на: любое не-низкотехнологичное оружие, относящееся к классу «пистолеты», «лёгкое» или «тяжёлое».

Сошки и тренога

Эти подставки используются для самого тяжёлого оружия или того, что не использует ранцевое питание – например, плазмомётов и мельт. Установка оружия на сошки или треногу повышает точность огня, принося в жертву подвижность стрелка, а значит, больше подходит для обороны. *Установить* оружие на сошки или треногу можно на любой относительно плоской поверхности. *Установленное* на сошках оружие может поворачиваться в пределах 90 градусов, на треноге – в пределах 180.

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «лёгкое» или «тяжелое».

Улучшенный хват

Известное также как «пистолетный хват», это усовершенствование позволяет стрелку вести огонь, держа оружие одной рукой и не получая при этом штрафа -20. Однако целиться при этом сложнее и при таком хвате дальность поражения оружия падает вдвое.

Устанавливается на: любое стрелковое оружие, относящееся к классу «лёгкое».

Усиленная батарея

Это улучшенная батарея для лазерного оружия, повышающая его убойную силу. Усиленная батарея увеличивает урон оружия на +1. К сожалению, возросшее потребление энергии приводит к тому, что усиленной батареи хватает на вдвое меньшее количество выстрелов, чем обычной.

Устанавливается на: любое лазерное оружие, относящееся к классу «лёгкое» или «пистолеты».

Фотоприцел

Это прицел для оружия, повышающий уровень освещенности вокруг и позволяющий видеть во тьме. Персонаж, использующий это устройство, не получает штрафов, вызванных темнотой.

Устанавливается на: любое лазерное болтерное, низкотехнологичное, плазменное или стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое». Фотоприцел считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Штык

Зачастую к обычному стрелковому оружию прикрепляют штыки, цепные клинки и другие приспособления, что делают его более эффективным при штурме. В ближнем бою оружие со штыком считается копьём (холодное, 1к10 Р, ББ 0, Примитивное (8)).

Устанавливается на: любое стрелковое оружие, относящееся к классу «лёгкое».

Экстерминатор

Многие рьяные защитники имперской веры устанавливают на своё оружие пиропатрон-экстерминатор. Это маленькое устройство действует как одноразовый огнемёт, изрыгая поток пламени. Обладатель такого оружия может выбрать, из чего он будет стрелять – из самого оружия или воспользуется экстерминатором. В последнем случае эффект будет тот же, как при выстреле из огнемёта. Экстерминатор – одноразовое устройство, которое должно быть заменено после использования.

Устанавливается на: любое не-низкотехнологичное оружие.

Переключатель вида боеприпасов

К оружию, способному вести огонь разными типами боеприпасов, можно подсоединить переключатель – устройство, позволяющее легко менять магазин, из которого будут черпаться патроны. К оружию, оснащённому переключателем, можно подсоединить до трёх магазинов. В начале своего хода стрелок просто заявляет, патронами из какого магазина он хочет воспользоваться в этом ходу. Переключатель весит один килограмм и считается предметом *скудной* распространённости.

Устанавливается на: любое болтерное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое» и «пистолеты».

Подгонка оружия

Каждый миг своей жизни, будь он заполнен боями или тренировками, солдат Имперской Гвардии проводит со своим оружием. Со временем верная пушка или клинок становятся частью его самого. Всякий гвардеец сближается со своим оружием и начинает вносить в него небольшие изменения. Конечно, серьёзные самопальные модификации непременно будут замечены и навлекут на голову творца гнев командования, но на мелкие изменения большинство офицеров предпочитают закрывать глаза. Многие солдаты предпочитают потрудиться над своим оружием, сгладив недочёты и заставив его работать на все сто.

Помните, что все подобные изменения, по определению, незначительны и практически незаметны для стороннего наблюдателя – это и позволяет многим офицерам в упор не замечать солдатских переделок. Пара-тройка собственноручно внесённых изменений вселит гвардейцу уверенность в своем оружии и повысит боеспособность *отделения*.

Подгонка может производиться только с тем оружием, что является частью *стандартного полкового набора* или *излюбленным полковым оружием*. У гвардейцев попросту нет ни условий, ни возможности работать с чем-то ещё. Как правило, полковые офицеры хорошо знакомы с тем, какие изменения вносят их подчинённые в своё оружие – но стоит командиру увидеть в руках солдата что-то странное и неизвестное, как умельцу не избежать наказания.

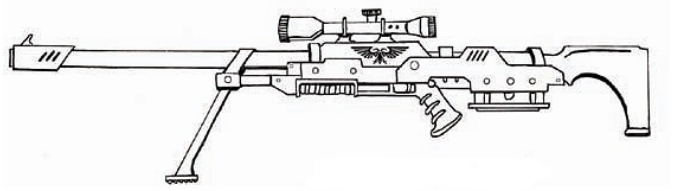
Каждый персонаж может внести до четырёх изменений в своё оружие из *стандартного полкового набора*. Все они требуют **рутинного (+20) теста *«Ремесла (Оружейник)»*** и пятнадцати минут времени (если ведущий не укажет иного). Успех в этом тесте означает, что модификация произведена. Солдат, набравший две или более ступени провала, повредил своё оружие – нужно раздобыть новое на складе. Если досадная поломка произошла «в поле», и новое оружие взять неоткуда, придется все-таки использовать повреждённое – оно получает свойство *«Ненадежное»*. Если оружие имело свойство *«Надежное»*, оно просто его теряет. Потеряв или заменив лично модифицированное оружие, персонаж, само собой, теряет и все сделанные модификации. Все полученное со складов оружие совершенно стандартно.

Персонажам вовсе не обязательно делать модификации только для себя, как и необязательно заниматься этим самим. Возможно, за это готов взяться более рукастый товарищ, попросив за свою помощь что-то взамен. Что именно – определяется капризом ведущего или того, кто отыгрывает гвардейца-умельца.

Запчасти с родины

Некоторые части оружия – обычно рукоять, приклад, цевьё или древко – сделаны из материалов, произведенных или выращенных на родной планете полка. Это служит гвардейцу сильным напоминанием о доме и о долге служить Империуму и защищать его. Персонажи, использующие такое оружие, получают бонус +5 к любым тестам *страха*.

Применимо к: любому оружию.



Переделка спуска

Кропотливо поработав над оружием можно добиться того, чтобы его спусковой крючок идеально подходит под длину пальцев персонажа и привычный для него хват. Это очень тонкая работа - требуется большое мастерство, чтобы не повредить спусковой крючок, курок и другие детали. Солдат с таким оружием способен прицелиться и нажать на спуск по мгновение ока. В первом раунде боя, персонаж, для которого это оружие было модифицировано, получает бонус +1 к инициативе. При этом, любой другой человек, стреляя из этого оружия, получит штраф -5 на тесты Дальнего боя.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Подгонка ложи

Оружие с подогнанной под владельца ложей идеально лежит в руках, когда стрелок вскидывает его для прицеливания. Оружие будто бы становиться продолжением его тела. Предпринимая действие *«Прицеливание»* персонаж, для которого была сделана эта модификация, получает дополнительный бонус +2, если тратит на него частичное действие, или +4, если тратит полное. Эта модификация совместима с другими устройствами, усиливающими действие *«Прицеливание»*. В первую очередь оно походит для лёгкого стрелкового оружия, но в принципе, такие изменения можно внести и в любое другое.

Применимо к: любому оружию.

Подгонка рукояти

Приклад, цевьё или рукоятка управления огнём оружия подогнаны специально под владельца. У них может быть нестандартный размер, необычное покрытие или специальные углубления для пальцев. Так или иначе, гвардеец, для которого была сделана эта модификация, получает бонус +5 к Дальнему или Ближнему бою, используя это оружие. Любой другой персонаж получит штраф
-5, поскольку для него это оружие будет попросту неудобным.

Применимо к: любому оружию.

Священные письмена

На оружие нанесены святые для Имперской Гвардии слова. Обычно их гравируют на поверхности, а само оружие украшают, не скупясь на драгоценные камни и металлы, ковчежцы с реликвиями, медали и талисманы, полученные от священников. Проповедники и миссионеры высоко ценят владельцев такого оружия, но и требуют от них большего. Это напоминание о вере придаёт гвардейцу мужества, когда эта вера подвергается испытанию. Это оружие предоставляет бонус +10 к тестам *подавления огнём*.

Применимо к: любому оружию.

Сломанная защита от дурака

Это оружие переделано так, что теперь представляет немалую опасность не только для врага, но и для владельца. Из него можно начать стрелять (или выхватить из ножен и начать рубиться) во мгновение ока. Используя действие *«Подготовка»* для того, чтобы подготовить это оружие к использованию, персонаж может одновременно подготовить ещё одно оружие (или выхватить ещё один предмет). Однако, стоит только персонажу, носящему это оружие с собой, провалить тест умения передвижения на четыре ступени или больше, как это оружие выстрелит, включается или ранит своего неграциозного владельца.

Применимо к: любому оружию.

Снижение веса

Проводя такую модификацию, мастер спиливает лишние части, просверливает отверстий в сплошных элементах оружия и заменяет некоторые детали на аналоги, сделанные из более лёгких материалов. Иногда такие запчасти можно найти на складах у других полков; в других случаях приходиться соображать что-то из имеющегося под рукой. Независимо от того, что конкретно с ним проделали, оружие теряет 20% своего веса (до минимума в 0,5 кг). Вместе с тем, оно становиться уже не таким прочным. Будучи использованным в рукопашной – неважно, по прямому назначению или в качестве импровизированного оружия – оно очень легко может сломаться. Любой бросок, немодифицированный результат которого составляет 90-100, означает, что оружие вышло из строя раз и навсегда.

Применимо к: любому оружию.

Тщательный уход и смазка

Это оружие регулярно чистится и смазывается со всем возможным тщанием. Когда персонаж стреляет из него *короткой очередью*, то при подсчёте количества попаданий, он считается набравшим на одну дополнительную ступень успеха больше. Помните, что этот бонус – не увеличение Дальнего боя, на сам факт того, попала атака в цель или нет, он не влияет – только на количество дополнительных попаданий. Это оружие требует очень аккуратной и тщательной перезарядки – её время увеличивается на одно частичное действие.

Применимо к: любому стрелковому оружию, способному стрелять *короткими очередями*.

Укрепление

На корпус оружия установлены дополнительные накладки, сильно повышающие его ударостойкость. Эти нестандартные элементы могут быть уже ненужными запчастями для другого снаряжения, комплектующими от оружия иных моделей или просто плодами трудов очередного гвардейца-кустаря. Укрепленное таким образом оружие не подведет в жестоком ближнем бою. Если модификации подвергается стрелковое оружие, то в тех случаях, когда оно используется как импровизированное, его урон повышается на +1. Если модификации подвергается холодное оружие, то вероятность его уничтожения полем силового оружия падает до 60%. В любом случае, вес оружия увеличивается на 20%.

Применимо к: любому оружию.

Ускорение перезарядки

Механизм извлечения магазина был осторожно переделан – теперь опустошенную обойму можно мгновенно выдернуть и заменить. Этого можно достичь тщательной смазкой, установкой внутри пружин, магнитов или более сложных устройств. В итоге время перезарядки оружия уменьшается на одно частичное действие (до минимума в одно частичное действие). Например, если на перезарядку раньше требовалось два полных действия, теперь хватит одного полного и одного частичного.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Боеприпасы

Без боеприпасов оружие – не более чем претенциозная дубина. В разделе ниже описаны различные типы патронов, в том числе специализированных, и указано, для какого оружия они подходят. Вес боеприпасов не указан – но если это будет важно, считайте, что полный магазин составляет приблизительно 10% от массы оружия.

Таблица 6-14 «Боеприпасы»	
Название	**Доступность**
Артиллерийский снаряд	Очень редкий
Батарея (лёгкая)	Обычный
Батарея (пистолетная)	Обычный
Батарея (тяжёлая)	Редкий
Канистра топлива (лёгкая)	Скудный
Канистра топлива (пистолетная)	Скудный
Канистра топлива (тяжёлая)	Скудный
Мельта-баллон (лёгкий)	Очень редкий
Мельта-баллон (пистолетный)	Очень редкий
Мельта-баллон (тяжёлый)	Очень редкий
Одноразовая батарея	Обычный
Патроны для болтера	Редкий
Пуля и порох	Обычный
Ранец для боеприпасов или заплечный блок питания	Редкий
Ружейный патрон	Обычный
Стрела или болт	Обычный
Унитарный патрон	Распространенный
Флакон фотоводорода (лёгкий)	Редкий
Флакон фотоводорода (пистолетный)	Редкий
Флакон фотоводорода (тяжёлый)	Очень редкий
Экзотические боеприпасы	Очень редкий

Артиллерийские снаряды

Огромные снаряды для самых больших пушек. Каждый такой «подарочек» весит не меньше двадцати килограмм, а зачастую и больше. Нередко они бывают весьма чувствительными к внешним воздействиям, а потому требуют очень осторожной перевозки и заряжания.

Используются в: любом оружии, установленном на технике.

Батареи

Это обобщенное название для мощных накопителей энергии, использующихся почти исключительно в лазерном оружии. Стоимость батареи зависит от того, предназначена она для простого пистолета или тяжёлой лазпушки. В любом случае, одна батарея позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются во: любом лазерном оружии.

Канистра топлива

Огнемёты и другое зажигательное оружие используют жидкое топливо, по качеству и составу разнящееся от чистейшего прометия до смесей на спирту. Цена канистры зависит от класса оружия. В любом случае, одна канистра позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: ручных огнемётах, огнемётах, тяжелых огнемётах.

Мельта-баллоны

Боеприпасы для мельта-оружия – это герметичные баллоны со специально очищенными химикатами, находящимися под высоким давлением. Цена баллона зависит от класса оружия. В любом случае, один баллон позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: инфернопистолетах, мельтах, мультимельтах.

Одноразовые батареи

Не на каждом имперском мире технологический уровень позволяет создавать батареи, расход энергии которых можно регулировать. Некоторые планеты вынуждены производить одноразовые ячейки, которые тратят весь свой заряд за одно применение. Лазерное оружие, использующее такие боеприпасы, приходиться перезаряжать после каждого выстрела.

Используются в: лазерных мушкетах.

Патроны для болтера

Активно-реактивные взрывающиеся после попадания снаряды – едва ли не самые смертоносные боеприпасы в арсеналах Империума. Однако их высокая цена и сложность производства делает болтеры оружием лишь самых богатых и влиятельных людей.

Используются в: болт-пистолетах, обычных болтерах и тяжёлых болтерах.

Пули и порох

Свинцовая пуля (или даже осколок камня) и навеска пороха, для стрельбы из примитивного огнестрельного оружия.

Используются в: кремнёвых пистолетах и мушкетах.

Ранцы для боеприпасов и заплечные блоки питания

При долгих битвах или длинных рейдах вдали от линий снабжения солдаты тратят много боеприпасов, а значит, им требуется солидный носимый запас. Для этого созданы специальные ранцы, которые содержат мощные батареи для энергетического оружия, баки прометия или просто большое количество патронов для болтерного или стаб-оружия. Такой ранец носится как обычный рюкзак.

Ранцы может содержать восемьдесят зарядов для плазменного, лазерного или мельта-оружия, двести патронов для болтерного или стаб-оружия, шестьдесят зарядов для зажигательного. Оружие, подключенное к ранцу, черпает боезапас из него, не трогая свой магазин. Ранец весит двадцать пять килограмм.

Используются в: любом стрелковом оружии.

Ружейные патроны

Такие патроны начинены дробью, разлетающейся по конусу при выстреле. Такие боеприпасы идеальны для штурмов и боёв в тесных помещениях, где точность не так важна.

Используются в: любых дробовиках.

Стрелы и болты

Стрелы и болты существуют во множестве форм и размеров и изготавливаются из сотен разных материалов – от грубых деревяшек с кремниевыми наконечниками до бритвенной остроты стальных дротиков.

Используются в: луках, арбалетах и ручных арбалетах.

Унитарные патроны

Унитарные патроны чрезвычайно распространены в Империуме. Существует огромное количество их видов и калибров. Патроны для одного типа оружия нельзя использовать в другом, если только они не очень похожи. Например, патроны для стаб-револьвера можно приспособить для автостаба, но не для автогана.

Используются в: автопистолетах, стаб-револьверах, автостабах, ручных пушках, автоганах, снайперских винтовках и тяжёлых стабберах.

Флаконы фотоводорода

Плазменное оружие питается от прочных флаконов со сжатым фотоводородом – очень опасного и нестабильного топлива. В любом случае, один флакон позволяет сделать количество выстрелов, равное размеру магазина оружия.

Используются в: плазменных пистолетах, плазмомётах и плазменных пушках.

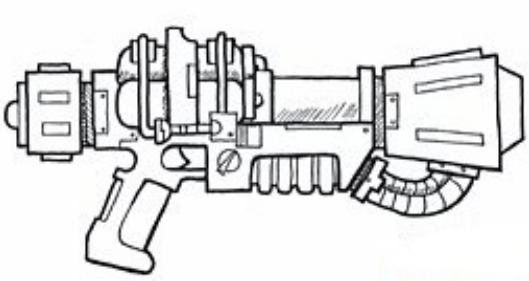
Экзотические боеприпасы

В Империуме существует множество очень необычных боеприпасов – от липкого геля, используемого в паутинном оружии, до искусно сработанных дротиков, которыми заряжают игольники.

Используются в: игольных пистолетах, игольных винтовках и другом экзотическом стрелковом оружии.

Перезарядка батарей

Причина большой популярности в Империуме лазерного оружия – относительная доступность боеприпасов. Стандартные батареи можно перезаряжать в полевых условиях, чуть ли не от любого источника питания. Располагая таковым, персонаж может перезарядить истощённую батарею, бросив тест *«Пользования техники»*. Время, которое придется потратить на подзарядку, зависит от мощности источника питания и определяется ведущим, но, как правило, это несколько часов. Кроме того, батареи можно перезаряжать, просто бросив их в костёр, но это займёт целый день и уменьшит ёмкость батареи вдвое (это уменьшение происходит только после первой подобной подзарядки). Кроме того, работающее на такой батарее оружие потеряет свойство *«Надёжное»* или получит свойство *«Ненадёжное»*, если не изначально не было «надежным». Наконец, батарея, заряжаемая от огня, в 30% случаев полностью выходит из строя.



Необычные боеприпасы

Отнюдь не все боеприпасы созданы равными – среди них хватает сложных или необычных образчиков, что не доверят простому гвардейцу. В разделе ниже описаны самые расхожие типы необычных патронов, в том числе специализированных и указано, для какого оружия они подходят. Одновременно можно использовать только один тип боеприпасов (их эффекты не складываются).

Вес боеприпасов не указан – но если это будет важно, считайте, что полный магазин составляет приблизительно 10% от массы оружия.

Таблица 6-15 «Необычные боеприпасы»

Название	Доступность
Болты «Буря»	Почти уникальный
Бронебойные пули	Скудный
Взрывные стрелы или болты	Скудный
Патроны «Ампутатор»	Чрезвычайно редкий
Патроны «Инферно»	Редкий
Патроны «Кровопийца»	Редкий
Пробивные заряды	Скудный
Пули «Дум-дум»	Скудный
Разрывные пули	Скудный

Болты «Буря»

Это редчайшая разновидность болтерных боеприпасов, производимая только в храмах Марса. Каждый такой болт несёт в себе крохотный плазменный генератор, испускающий при детонации поток теплового и электромагнитного излучения. Эти боеприпасы особенно эффективны против машин и механизмов, но вытянуть их у членов культа Механикус практически невозможно.

Эффект: тип урона у оружия, использующего эти болты, меняется на *энергетический*. Само оружие получает свойство *«Шоковое»*. Оружие увеличивает свой урон на +3 при стрельбе по целям, имеющим особенность *«Машина»*.

Используются в: болт-пистолетах, болтерах, тяжёлых болтерах.

Бронебойные пули

Эти тупоконечные пули предназначены для того, чтобы пробивать любые виды носимой брони.

Эффект: оружие, использующее бронебойные пули, повышает свою бронебойность на +3.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, снайперских винтовках, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Взрывные стрелы или болты

Такие боеприпасы представляют собой стрелы или болты, наконечник которых может быть сделан из разрывной пули, а может быть начинен взрывоопасным алхимическими составами.

Эффект: атаки с применением таких боеприпасов получают штраф -10, но тип урона у оружия становится *взрывным*, а само оружие теряет свойство *«Примитивное»*.

Используются в: луках, арбалетах и ручных арбалетах.

Патроны «Ампутатор»

Эти снаряжённые взрывчатой микрошрапнелью патроны созданы для того, чтобы рвать плоть, крошить кости и отрывать руки.

Эффект: «ампутаторы» увеличивают урон оружия на +2.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, дробовиках всех типов, снайперских винтовках, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Патроны «Инферно»

Эти патроны содержат нестабильный липкий гель, воспламеняющийся при соприкосновении с целью.

Эффект: оружие получает свойство *«Огненное»*.

Используются в: дробовиках, помповых дробовиках, боевых дробовиках и болтерном оружии.

Патроны «Кровопийца»

Эти патроны взрываются после проникновения в тело врага и вводят токсин, предотвращающий свертывание крови и обрекающий свою жертву на верную смерть.

Эффект: если цель получает урон от «Кровопийцы», она начинает истекать кровью. Все последующие атаки по этой цели наносят на +2 больше урона. Эффект длится до конца боя. Дополнительные попадания «Кровопийцами» не усиливают этот эффект. На существ с особенностями *«Демон»* и *«Машина»* этот эффект не действует.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, ручных пушках, автопистолетах и автоганах.

Пробивные заряды

Это мощная батарея для лазерного оружия, столь любимая снайперами некоторых гвардейских полков. Пробивного заряда хватает только на один, но мощный выстрел.

Эффект: оружие получает +1 к урону и свойство *«Разрывающее»*, а его бронебойность возрастает до 4. Оружие теряет свойство *«Надёжное»*, а ёмкость его магазина падает до 1.

Используются в: лазерных пистолетах, лазерных карабинах, лазганах и длиннолазах.

Пули «Дум-дум»

Эти тяжёлые тупоконечные пули способны наносить страшные раны плоти и разрывать врага на части, но пасуют перед броней.

Эффект: пули «Дум-дум» добавляют +2 к урону оружия, но показатель *очков брони* цели, по которой ведется огонь, удваивается.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, снайперских винтовках и ручных пушках.

Разрывные пули

Это варварские и запрещённые на некоторых мирах боеприпасы разрываются на части после попадания, оставляя огромные выходные отверстия.

Эффект: разрывные пули добавляют +1 к урону и бронебойности оружия.

Используются в: стаб-револьверах, автостабах, снайперских винтовках, автопистолетах и автоганах.

Снаряды для танков и артиллерии

Полки со связями в Адептус Механикус иногда могут разжиться редкими типами снарядов. Все они подходят к стандартным крупнокалиберным пушкам, «Разрушителям», «Покорителям» и «Сотрясателям». Один танк вполне может получить сразу несколько типов снарядов, хотя это случается редко.

Таблица 6-16 «Снаряды для танков и артиллерии»

Название	Доступность
Бронебойный снаряд	Чрезвычайно редкий
Дымовой снаряд	Редкий
Осветительный снаряд	Очень редкий
Снаряд «Инфернус»	Чрезвычайно редкий
Фугасный снаряд	Редкий

Бронебойный снаряд

Такие снаряды жертвуют фугасным действием ради увеличения начальной скорости и оснащены прочным сердечником. Пропорциональное увеличение кинетической энергии позволяет пробивать даже самую прочную броню.

Эффект: бронебойный снаряд имеет показатель бронебойности 12. Такими снарядами нельзя вести *навесной* огонь.

Дымовой снаряд

Большая часть имперской техники оснащена дымовыми гранатомётами ближнего радиуса действия, но иногда командир танка решает перекрыть видимость на целом участке поля боя. Начиненные дымообразующими веществами снаряды идеальны чтобы на несколько минут создать завесу в нужном месте.

Эффект: дым не наносит урона, но блокирует природные, электронные и термические средства обнаружения в полусфере радиусом десять метров. Эффект длится десять раундов (ведущий может изменить это время, исходя из погодных условий)

Осветительный снаряд

Такую большую осветительную ракету запускают, чтобы разогнать тьму на поле боя. В высшей точке полёта, этот снаряд раскрывает парашют и зажигается. Снаряд может освещать площадь более чем в квадратный километр десять минут, если его не собьют. Такие снаряды обычно получают лишь части, действующие без миномётчиков и их осветительных мин.

Эффект: после выстрела таким снарядом, местность вокруг считается освещенной.

Снаряд «Инфернус»

Эти снаряды напоминают фугасные, но вместо обычных взрывчатых веществ они начинены фосфором или термитом. Взрыв получается не очень сильный, но все вокруг охватывает пламя.

Эффект: профиль оружия вносятся следующие изменения: Урон: 2к10+10 Э; ББ 6. Кроме того, оружие теряет свойство *«Оглушающее»*, но получает свойство *«Огненное»*.

Фугасный снаряд

Эти снаряды более доступны, нежели их собратья, и обычно входят в стандартный боекомплект танка «Леман Русс». Он поражает врага разлетающейся шрапнелью и ударной волной.

Эффект: профиль оружия меняется на: 3к10+10 В; ББ 8, Взрыв (10), Оглушающее (3). Остальные свойства сохраняются.

Доспехи

«Поправить шлем, солдат! Что, хочешь остаться без него, когда засвистят пули?»

- сержант Гест из телийского 12-го полка линейной пехоты

В сорок первом тысячелетии хватает не только опасных врагов, но и страшного оружия, что может убить или покалечить человека за один миг. Едва ли не каждая раса в галактике использует защитное снаряжение, будь то накинутая на тело шкура или хитроумные энергетические поля и силовые доспехи. Иногда даже гражданские постоянно носят броню – особенно, если живут и работают в зоне боевых действий.

Носимая броня предоставляет персонажу показатель *очков брони* (ОБ) на различные части его тела. Кроме того, каждый доспех имеет особые свойства, указанные в описании.

Тип доспеха: к какому типу принадлежит броня.

Зоны защиты: какие части тела покрывает доспех. Это могут быть голова, торс, руки и ноги. Некоторые доспехи защищают все тело – тогда в этой графе будет написано «Все».

Очки брони: сколько *очков брони* дает доспех на предоставляемые им зоны защиты. Всё защитное снаряжение, дающее более 7 очков, также накладывает штраф -30 на тесты *«Скрытности»*.

Вес: здесь указывается масса доспеха. О том, какой вес может носить персонаж см. **главу I «Игровой процесс»**, стр. 34.

Доступность: здесь указывается *доступность* брони, которая должна быть принята в расчёт при тестах *снабжения*.

Смешанная броня

Персонаж может одновременно носить доспехи нескольких типов, но их защитные качества не будут складываться. Если одну зону защиты покрывают сразу несколько доспехов, учитывайте только тот, что предоставляет наибольший показатель ОБ. Например, если катачанский гвардеец носит толстую шкуру (2 ОБ, защищает торс) поверх своего флак-жилета (4 ОБ, защищает торс), то при попадании в торс показатель 2 ОБ от шкуры отбрасывается и учитывается только тот, что даёт флак-жилет.

Примитивная броня

Примитивные доспехи – обычное дело для диких и феодальных миров, а также планет чужаков и низов улья, где технологии ненадёжны или дороги. Зачастую такие доспехи – это дублёные шкуры, металлические пластины, кольчуги или сочетания всего вышеперечисленного с примитивными методами работы. Такой доспех не остановит выстрел лазгана, но может отвести в сторону удар клинка. В любом случае – это лучше, чем ничего.

Флак-броня

Самый распространенный в галактике тип брони, стандартное снаряжение миллионов гвардейцев. Множество слоев абляционных и ударопоглощающих материалов позволяет уберечь носителя от огня лёгкого оружия, осколков и близких взрывов. Против тяжёлого ударного оружия ближнего боя флак-броня почти бесполезна, что искупает малым весом, дешевизной производства и надёжностью. Немало ветеранов, даже имея доступ к лучшему снаряжению, хранят верность флак-броне. Показатель ОБ флак-брони увеличивается на +1 против урона, нанесенного оружием со свойством *«Взрыв»*, но только если владелец брони не находиться в центре взрыва.

Панцирные доспехи

Панцирная броня – знак высокого положения. Обычно её носят офицеры и другие важные лица. Эти конструируемые из литых пластин армапласса, керамита и других прочных материалов доспехи могут покрывать всё тело или лишь отдельные его части, в зависимости от требуемого уровня защиты. Например, штурмовики носят полные доспехи и шлемы, а простые солдаты почитают за счастье раздобыть нагрудник, который можно носить поверх ячеистой или флак-брони.

Некоторые комбинезоны предусматривают возможность вставлять в них панцирные пластины, благодаря чему можно мгновенно превратить такой костюм в тяжёлый доспех. Повреждённые пластины легко заменять, обходясь без необходимости где-то добывать целый комплект брони.

Таблица 6-17 «Доспехи»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Примитивная броня				
Звериные шкуры	Руки, торс	1	5 кг	Обычный
Кольчуга	Руки, торс, ноги	3	15 кг	Обычный
Латы	Все	5	30 кг	Скудный
Жилет с мира смерти	Торс	6	20 кг	Очень редкий
Флак-броня				
Флак-шлем	Голова	2	2 кг	Средний
Флак-перчатки	Руки	2	1 кг	Средний
Лёгкий флак-плащ	Руки, торс, ноги	2	4 кг	Скудный
Флак-жилет	Торс	3	5 кг	Средний
Флак-плащ	Руки, торс, ноги	3	8 кг	Скудный
Флак-шинель	Руки, торс	3	5 кг	Средний
Гвардейский флак-доспех	Все	4	11 кг	Скудный
Панцирные доспехи				
Панцирный шлем	Голова	4	2 кг	Редкий
Панцирные перчатки	Руки	5	2 кг	Редкий
Панцирные поножи	Ноги	5	3 кг	Редкий
Лёгкий панцирный доспех	Все	5	15 кг	Редкий
Панцирный нагрудник	Торс	6	7 кг	Редкий
Панцирный доспех штурмовика	Все	6	15 кг	Очень редкий

Защитные поля

Существуют обстоятельства, в которых открытое ношение брони будет невозможным или неудобным и возникнет нужда в более скрытных средствах защиты. Одно из самых эффективных решений – специальные энергетические поля. Каждый излучатель таких полей – древность, иногда восходящая ко временам Великого крестового похода, бесценная реликвия, которую не доверяют простой солдатне. Рассчитывать на такую вещь может лишь тот, кто проявил себя во многих кампаниях.

Персонаж может получать преимущества только от одного поля одновременно, независимо от того, сколько у него есть излучателей. Когда персонажа, носящего включенное защитное поле, атакуют, бросьте к100. Если результат равен *уровню защиты* поля или меньше его, эта атака не наносит никакого урона защищенному полем персонажу (однако может поразить окружающих его людей, например, если оружие имеет свойство *«Взрыв»*).

Кроме того, поле может *перегрузиться*. Сравните результат броска к100, сделанного для того, чтобы избежать атаки, **с таблицей 6-5 «Перегрузка защитных полей»**. Если результат равен указанному там числу или ниже его, защитное поле *перегружается* и не будет работать до тех пор, пока его не перезарядят или отремонтируют (для чего требуется **очень сложный (-30) тест *«Пользования техники»*** или улучшение «Механизм перезарядки»).

Отражающее поле

Такой излучатель отражающего поля, диаметром не больше окуляра, очень легко носить незаметно. Эти устройства рассеивают энергию атаки по всей поверхности излучаемого поля. Работающее поле неярко светится, что делает его очень заметным в полутьме или ночью. Это накладывает штраф -10 на все тесты *«Скрытности»*.

Преобразующее поле

Такие устройства, известные также как «поля-вспышки» преобразуют энергию во всполохи слепящего света, что позволяет им не только сводить на нет даже самые сильные удары, но и дезориентировать врагов.

Заблокировав двенадцать или более очков урона от одной атаки, это поле испускает всполох, по силе равную эффекту фотонной вспышки, центр взрыва которой приходиться на владельца поля. На самого владельца эта вспышка не действует.

Поле переноса

Поля переноса очень эффективны, но не менее и опасны. Вместо поглощения или рассеивания энергии они уводят своего владельца из-под удара, используя технологии варп-прыжка. Это действие происходит автоматически, при срабатывании непостижимых уму датчиков, хотя пользователь может задействовать поле и сам. Стоит отметить, что постоянные погружения в бездны Эмпирея могут быть не менее опасны, чем вражеский огонь.

Бросьте 3к10 для того, чтобы определить, на сколько метров вас перенесет – поле всегда переносит владельца в подходящее по размеру пустое пространство и на твёрдую поверхность. Если на всех трёх костях выпали одинаковые числа (например, три семёрки), персонаж пропадает и появляется только спустя 1к5 раундов. При этом он подвергается воздействию непостижимых энергий Варпа, из-за чего получает одно *очко порчи*. Если активация поля была автоматической, владелец не может ничего предпринимать в течение одного раунда после переноса – ему нужно сориентироваться и осознать, куда он попал.

Силовое поле

В отличие от других защитных устройств, генераторы силовых полей совершенно не подходят для скрытого ношения – они настолько же громоздкие, насколько и эффективные. Самые маленькие из них размером с рюкзак, другие могут потягаться габаритами со станковым пулеметом. Создаваемое ими поле может сдержать даже самые сильные атаки, но потребляет огромное количество энергии. Личные генераторы силовых полей могут работать всего час, и они настолько велики, что носящий их персонаж всегда считается *перегруженным*. Более крупные образцы могут покрывать целый танк или укрепление, но они слишком велики, чтобы их переносить.

Воздух вокруг работающего с силового поля рябит и потрескивает от наполняющих его разрядов статического электричества, что накладывает штраф -20 на тесты *«Скрытности»*. Кроме того, поле не защищает от атак в ближнем бою и от стрелковых атак, предпринятых с расстояния одного метра или меньше от носителя поля.

Таблица 6-19 «Защитные поля»

Название	Уровень защиты	Вес	Доступность
Отражающее поле	30	2 кг	Очень редкий
Преобразующее поле	50	1 кг	Чрезвычайно редкий
Поле переноса	55	2 кг	Почти уникальный
Силовое поле (личное)	80	50 кг	Почти уникальный
Силовое поле (для техники/укреплений)	80	500 кг	Очень редкий

Таблица 6-18 «Перегрузка защитных полей»

Качество защитного поля	Перегрузка при броске…
Низкое	01-15
Среднее	01-10
Хорошее	01-05
Высшее	01

Снаряжение

«Всегда готовься к худшему. Мы сражаемся с орками? Так они просто дикари. А к нам Император будет милосерд, ведь мы его дети. Используй с готовой то, что дали и победишь!»

- сержант Джордан Набуу на Культе

Враги подбираются к Империуму со всех сторон, и чтобы защитить его, солдатам понадобиться нечто большее, чем по лазгану на брата. На поле боя гвардеец и его товарищи столкнутся со многими опасностями и чтобы преодолеть их, им понадобится масса всевозможного снаряжения.

Строгие ограничения Мунитурума и нехватка личного пространства на кораблях Имперского Флота приводят к тому, что солдату позволено иметь очень немного вещей, не входящих в стандартный набор снаряжения. Специальная экипировка, обычно запрашиваемая перед заданием, поставляется Департаменто и (хотелось бы верить) подвозиться на нужные театры военных действий.

Специальная одежда и костюмы

Форма гвардейцев из разных полков, будь то простая безрукавка катачанца или идеально отглаженный мундир мордианской Железной гвардии, отличается друг от друга не меньше чем сами полки и их родные миры. Самые простые вещи (с уровнем *доступности* «Обычный» или лучше) легко достать, купив у оборотистого ратлинга или просто найдя в заброшенном доме на поле боя. Если вас интересует что-нибудь более редкое – сверьтесь с этим разделом и таблицей.

Таблица 6-20 «Специальная одежда и костюмы»

Название	Вес	Доступность
Визор хищника	0,5 кг	Очень редкий
Глушащие наушники	-	Очень редкий
Дыхательный аппарат	1 кг	Редкий
Комбинезон из синтекожи	2 кг	Очень редкий
Костюм для выживания	-	Средний
Перчатка-амортизатор	0,5 кг	Обычный
Пустотный костюм	8 кг	Скудный
Респиратор или противогаз	0,5 кг	Средний
Страховка	2 кг	Обычный
Фильтры-затычки	-	Обычный
Фотовизор или фотолинзы	0,5 кг	Скудный
Хамелеолиновый плащ	0,5 кг	Редкий

Визор хищника

Визор хищника позволяет владельцу отслеживать врагов в темноте по излучаемому ими теплу в виде изображений на фоне окружающего холода. Визоры хищника *низкого качества* с первого взгляда выдают свою истинную природу; кроме того, они довольно громоздкие, а их окуляры светятся. Модели *хорошего* и *высшего качества* могут выглядеть как обычные очки (если при их создании была учтена необходимость такой маскировки). Персонаж, носящий визор хищника, не получает штрафов от темноты и получает бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия в тёмное время суток.

Глушащие наушники

Эти устройства оберегают владельца от оглушающих звуков (например, взрывов), снижая их громкость до терпимого уровня. Персонажи, вынужденные бросать тесты Выносливости против звуковых эффектов (в том числе, из-за свойства *«Оглушающее»*, если эффект оглушения достигается звуком), получают бонус +20 для этих тестов.

Дыхательный аппарат

Дыхательные аппараты созданы для того, что сохранять владельцу жизнь даже в самой токсичной атмосфере. Они состоят из маски или шлема и запаса кислорода. Персонаж с таким аппаратом невосприимчив к воздействию газов и способен выжить даже под водой (на небольших глубинах). Баллона с воздухом хватает примерно на час, после чего его нужно заменить (на это тратится полное действие). Аппараты *хорошего качества* работают по два часа, а *низкого* – требуют два полных действия на замену баллона. Кислородные баллоны – предмет со «Скудным» уровнем *доступности*.

Комбинезон из синтекожи

Этот костюм из биореактивного материала, обладает неотражающей поверхностью, и плотно облегает тело владельца. Он дает два *очка брони* на всех зонах попадания, не закрытых другой броней и предоставляет носителю бонус +10 к тестам *«Скрытности»*. Кроме того, синтекожа делает своего носителя невидимым для обладателей инфракрасных очков и особенности *«Ночное зрение»*.

Костюм для выживания

Костюмы для выживания пригодятся при работе в суровых погодных условиях (особенно, если заранее не знаешь, какими эти условия будут). Неважно, слишком ли вокруг жарко или чересчур холодно – костюм способен поддерживать нормальную температуру тела и влажность, благодаря великолепным возможностям терморегуляции. Он использует различия между температурой тела и окружающей среды, как термопару для выработки энергии, а его системы рециркуляции способны перерабатывать пот в питьевую воду. Большинство костюмов комплектуются капюшоном и очками для защиты головы и лица. Костюм не сможет защищать владельца вечно, но поможет ему выжить некоторое время в экстремальных условиях до прихода помощи.

Костюм предоставляет носителю бонус +20 на все тесты, связанные с противостоянием вредным условиям среды. У моделей *хорошего* и *высшего качества* бонус возрастает до +25 и +30, а версии *низкого качества* могут проработать всего три дня – после этого их внутренние системы потребуют замены.

Перчатка-амортизатор

В эти перчатки встроены запоминающие устройства и пластины-блокаторы, сжимающиеся вокруг кисти и запястья владельца в тот миг, когда он берется за рукоять оружия и таким образом, не дающие ему сломать руку в миг выстрела. Персонаж с перчаткой-амортизатором может стрелять из лёгкого оружия одной рукой, не получая обычного штрафа -20. То же касается и пистолетов, требующих хвата двумя руками. Помните, что персонажу всё так же нужно уметь обращаться с оружием – от штрафа -20 за отсутствие нужного таланта *«Владения оружием»* перчатка-амортизатор не спасает.

Пустотный костюм

Эти неуклюжие скафандры созданы для того, чтобы защитить владельца от воздействия вакуума. Пустотный костюм *среднего качества* обеспечивает носителя воздухом двенадцать часов, но накладывает штраф -10 на его тесты Ловкости. Пустотный костюм *низкого качества* обеспечивает носителя воздухом шесть часов. Костюмы *хорошего* и *высшего качества* не накладывают штрафа на Ловкость.

Респиратор или противогаз

Простой дыхательный прибор, закрывающий нос и рот или всё лицо, даёт пользователю явно лучшую защиту, чем фильтры-затычки. Персонаж, носящий респиратор, получает бонус +30 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию газов и может перебрасывать проваленные тесты. Респиратор или противогаз *хорошего качества* увеличивает этот бонус ещё на +10, а они же *низкого качества* примечательны тем, что их фильтры загрязняются после десяти часов использования, и их приходится менять.

Страховка

Это приспособление очень полезно при действиях на большой высоте или при спусках со зданий. Оно состоит из веревки, смотанной в катушку и обвязанной вокруг пояса и надёжного крюка или магнитного захвата. Спускаясь по вертикальной поверхности, персонаж со страховкой получает бонус +30 к тестам и не может сорваться, даже если провалит тест. Обычная страховка может выдержать до ста пятидесяти килограмм, страховка *хорошего качества* – до двух сотен.

Фильтры-затычки

Эти простые затычки из пористых волокон носят в ноздрях, чтобы перекрыть путь большинству вредных газов. Персонаж, носящий фильтры-затычки получает бонус +20 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию вредоносных газов. Фильтры *хорошего качества* увеличивают этот бонус ещё на +10, а фильтры *низкого качества* примечательны тем, что загрязняются после пяти часов использования, и их приходится менять.

Фотовизор или фотолинзы

Эти приспособления предназначены для увеличения освещённости, так что даже в самую тёмную ночь их носитель будет видеть как днём. Персонаж, носящий фотовизор или фотолинзы, получает особенность *«Ночное зрение»*. Фотовизор или фотолинзы *хорошего качества* также блокируют воздействие фотонных гранат, делая персонажа невосприимчивым к их эффектам.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин состоит из волокон, способных менять цвет, подстраиваясь под окружение и скрывая владельца от чужих глаз. Плащ из этого материала – отличный выбор для снайпера. Персонаж в хамелеолиновом плаще получает бонус +20 к тестам *«Скрытности»*. Если он сохраняет неподвижность, все тесты Дальнего боя, предпринятые против него, получают штраф -30.

Медикаменты и наркотики

Изменяющие настроение, разум или даже тело препараты были одним из пристрастий человечества с давних времен. Сейчас, в сорок первом тысячелетии, к вашим услугам была бы целая галактика всевозможных веществ, если бы их употребление в Гвардии не было строго ограничено. Перечень дозволенных к применению препаратов очень короток, и гвардеец-наркоман может очень скоро взглянуть в глаза расстрельной команде.

Таблица 6-21 «Медикаменты и наркотики»

Название	Вес	Доступность
Амасек	-	Скудный
Детокс	-	Редкий
Жуть	-	Редкий
Забой	-	Скудный
Лхо	-	Обычный
Обскура	-	Редкий
Озверин	-	Очень редкий
Рекаф	-	Изобильный
Священное масло	-	Очень редкий
Стимм	-	Средний
Транк	-	Изобильный

Амасек

Амасек – популярный алкогольный напиток, перегоняемый из вина. Под этим словом может подразумеваться как чудовищное пойло, годное только на начинку для зажигательных бомб, так и хорошо выдержанные, марочные напитки, что обычно попадают только в руки высокопоставленных офицеров, ибо такой алкоголь не по чину простой солдатне.

Детокс

Стандартный препарат, способный вывести из организма большинство опасных токсинов и газов, если принять вовремя. Мунитorum поставляет его в части, которые могут столкнуться с вышеупомянутыми опасностями. Доза детокса мгновенно снимает воздействие всех положительных и отрицательных эффектов других препаратов, токсинов или газов (если только в описании конкретного эффекта не указано, что против него детокс бессилен).

Применение детокса болезненно, изнурительно и сопровождается неприятными побочными эффектами – рвотой, кровью из носа и сильнейшим поносом. Принявший детокс персонаж считается *оглушённым* на количество раундов, равное 1к10 – (Бонус Выносливости). Если итоговый результат – 0 или меньше, значит, персонаж не страдает от побочных эффектов.

Жуть

Этот наркотик может усилить психические способности принявшего или даже временно даровать ему таковые. Персонаж, не имеющий пси-рейтинга и принимающий жуть, должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли** или получить 1к5 *очков безумия* из-за того, что на его разум обрушиваются ужасающие видения Варпа. В случае успеха, персонаж получает случайную психосилу, сделав бросок к100 по **таблице 6-22 «Эффекты жути»** (описания психосил смотрите в следующей главе). Эта психосила остается у него на 1к5 часов. Все тесты *сотворения психосилы* делаются так, будто наркоман обладает пси-рейтингом 1.

Если жуть употребляет персонаж, имеющий пси-рейтинг 1 или выше, он должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли**. В случае провала он получает одно *очко безумия*, после чего наркотик не оказывает больше никакого эффекта. В случае успеха персонаж получает +1 к своему пси-рейтингу и +25 ко всем броскам по **таблице 7-2 «Психические феномены»**.

Сказать, что употребление веществ вроде жути, не одобряется – значит, ничего не сказать. Любой, пойманный с этим наркотиком, быстро познакомится с комиссарским болт-пистолетом, но наркоманы есть наркоманы, и нередко можно услышать рассказы о том, как гвардейцы шли в бой, крепко «вмазавшись» жутью. Единственный вопрос, который такие люди задают себе – стоят ли все преимущества риска быть схваченными?

Таблица 6-22 «Эффекты жути»

Бросок к100	Психосила
1-4	Бросок
5-8	Мёртвая хватка
9-12	Подчинение
13-16	Стойкость
17-20	Слабость
21-24	Огненный щит
25-28	Огненное дыхание
29-32	Предчувствие беды
33-36	Галлюцинации
37-40	Сила духа
41-44	Злосчастие
45-48	Проклятие механизмов
49-52	Идеальный расчёт
53-56	Боевое предвиденье
57-60	Психический вопль
61-64	Ясновиденье
65-68	Ударная волна
69-72	Биомолния
73-76	Самовозгорание
77-80	Телекинетический купол
81-84	Погибельный вихрь
85-88	Бросьте дважды, получите обе психосилы
89-92	Выберите одну любую психосилу
93-96	Получите *очко безумия* и бросайте снова
97-00	Получите три *очка безумия*.

Забой

Известный также как «бойня», этот наркотик обостряет чувства и ускоряет реакцию, но грозит усталостью и повреждениями мозга при постоянном употреблении. Одна доза увеличивает бонус Ловкости и бонус Восприятия персонажа на +3 и действует 2к10 минут. Когда действие наркотика прекращается, персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить штраф -20 к тестам Ловкости и Восприятия на 1к5 часов.

Лхо

Лхо – привычное курево гвардейцев и чернорабочих. Каждая свернутая бумажная трубочка набита пахучей растительной смесью, которую поджигают и вдыхают дым, получаемый от её тления. Лхо вызывает зависимость.

Обскура

Несмотря на строгие запреты и частые облавы, обскура остается очень распространенным наркотиком среди подданных Императора. Контрабандисты делают немалые барыши, тайно ввозя обскуру и продавая её и военным, и гражданским всех рангов и сословий. Принявший обскуру впадает в дремотное состояние на 1к5 часов (если ему придется в это время вступить в бой, считайте, что он находиться под воздействием галлюциногенной гранаты). Через 1к10 часов после того как обскура выветрится, персонаж будет чувствовать себя глубоко подавленным, если не примет ещё одну дозу.

Озверин

Общее название для целой коллекции боевых наркотиков, обычно используемых в штрафных легионах. Заправившийся озверином солдат – это бесстрашный фанатик. Одна доза дает гвардейцу талант *«Неистовство»* и невосприимчивость к *страху* на 1к10 минут.

Рекаф

Рекаф – это популярный горячий напиток из измельченных и заваренных листьев. Его состав разнится от планеты к планете, но большинство смесей обязательно содержат какой-либо стимулятор (например, кофеин или безвредные соединения фарамоксина). Кружка рекафа – верный товарищ гвардейца в долгом ночном карауле.

Священное масло

Гвардейцы очень ценят мистические свойства, которыми обладают благословленные Омниссией масла. Будучи применено к оружию (на это требуется полное действие), оно сберегает его от *осечек* на количество выстрелов, равное магазину оружия. Если смазать уже давшее *осечку* оружие, оно мгновенно приходит в порядок, но на этом действие масла заканчивается.

Стимм

Стимм – это мощный препарат, заглушающий боль и ставящий солдат на ноги, даже когда эти самые ноги отказывают им. Доза действует 3к10 раундов. Все это время персонаж игнорирует все отрицательные воздействия на свои характеристики (из-за обычного или критического урона) и не может быть *оглушён*. Когда действие стимма прекращается, персонаж получает штраф -20 на тесты Силы, Выносливости и Ловкости на один час.

Транк

«Транками» называют алкогольные, химические и тому подобные препараты, изготавливаемые в низах ульев Предела Голгенны. Каликсидские преступники, отбросы и, конечно же, гвардейцы знают много рецептов. От транка цепенеют тело и разум – ощущения не те, что чувствуют упившиеся амасеком, самогоном или иным спиртным – хотя итог тот же. Потребление транка – дело неприятное, вгоняющее в тоску и требующее привычки.

Злоупотребление препаратами и зависимость

Частое употребление одного препарата за короткий промежуток времени может привести к тому, что у гвардейца разовьется привыкание. Если персонаж принимает больше одной дозы какого-либо препарата в течение двадцати четырёх часов, он должен предпринять **тест Выносливости** с накопительным штрафом -10 за каждую дозу после первой. В случает провала препарат не оказывает полезного эффекта, и новые дозы также не будут его оказывать ещё двадцать четыре часа.

Злоупотребление может привести к *зависимости*. Всякий раз, когда эффект препарата выветривается, персонаж должен проходить **рутинный (+20) тест Силы воли** со штрафом -5 за каждую дозу, принятую за последнюю неделю. Провал означает, что персонаж отныне *зависим* и получает уровень *усталости*, пока не достанет новую дозу (правила по злоупотреблению веществ, изложенные выше, всё так же применяются – персонаж должен пробросить требуемый тест Выносливости, чтобы снять *усталость*). Персонаж может (если захочет) преодолеть свою *зависимость* очень **сложным (-30) тестом Выносливости** и **Силы воли**.

Инструменты

Усилиями тысяч чиновников Департаменто Мунитурум в зоны боевых действий всего Империума прибывают оружие, снаряжение и инструменты. Какая бы необычная диковина понадобилась гвардейцам для очередного задания, Мунитурум найдёт её.

Таблица 6-23 «Инструменты»

Название	Вес	Доступность
Автоперо	-	Скудный
Ауспик или сканер	0,5 кг	Скудный
Вокс-бусина	-	Средний
Вокс-вещатель	4 кг	Скудный
Генератор помех	3 кг	Очень редкий
Гравишют	15 кг	Редкий
Громкоговоритель	4 кг	Скудный
Диагностор	4 кг	Редкий
Инфопланшет	0,5 кг	Обычный
Инъектор	0,5 кг	Обычный
Капкан	2 кг	Распространенный
Колючая проволока	0,5 кг	Обычный
Комбиинструмент	1 кг	Редкий
Кошка	2 кг	Обычный
Крикун	2 кг	Скудный
Лазерный резак	4 кг	Средний
Магнитные ботинки	2 кг	Редкий
Магнокль	0,5 кг	Средний
Медицинский набор	2 кг	Обычный
Мельта-бомба	12 кг	Очень редкий
Молчун	2 кг	Средний
Мультиключ	-	Скудный
Мультикомпас	4 кг	Почти уникальный
Оковы	1 кг	Распространенный
Памятка имперского гвардейца	-	Распространенный
Перевязочный пакет	0,5 кг	Средний
Пикт-писец	1 кг	Средний
Подавитель сигнала	2 кг	Редкий
Подрывной заряд	1 кг	Скудный
Психофокус	-	Средний
Ручной целеуказатель	0,5 кг	Скудный
Светосфера или фонарь	0,5 кг	Изобильный
СОНР	-	Распространенный
Справочник Мунитурума	0,5 кг	Распространенный

Автоперо

Этот сложный с виду писчий прибор позволяет владельцу переписывать тексты со впечатляющей скоростью и точностью. Персонаж-ремесленник может использовать автоперо, чтобы получить бонус +10 тестам своего *«Ремесла»*.

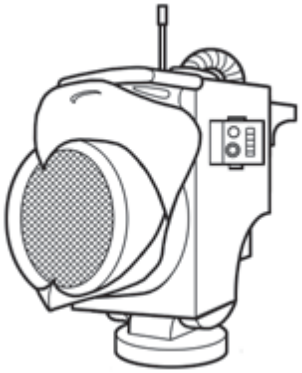
Ауспик или сканер

Стандартное имперское устройство обнаружения, способное засекать выбросы энергии, присутствие живых существ и т. п. Персонаж с ауспиком получает бонус +20 к тестам *«Бдительности»*. Кроме того, он может при помощи теста *«Пользования техники»* обнаруживать вещи, обычно незаметные глазу – невидимое излучение, газы, едва заметные следы присутствия живых существ и т. п. Дальность действия обычного ауспика – пять-десят метров, но стены толще полуметра и особо прочные материалы могут заблокировать устройство. Ауспик *хорошего качества* предоставляет бонус +30. Ауспик *низкого качества* способен одолевать лишь преграды до двадцати сантиметро. толщиной.

Вокс-бусина

Вокс-бусина (она же комм-бусина, она же микробусина) – это носимое в ухе средство связи на небольших расстояниях. Бусины эффективно действуют на дистанции до одного километра (впрочем, это зависит и от погодных условий и особенностей местности). Бусина вставляется в ухо. Модели повышенного *качества* могут быть почти незаметны при обычном осмотре.

Вокс-вещатель



Вокс – стандартное и надёжное средство связи, способное передавать сигнал на значительное расстояние, в том числе – с поверхности планеты на судно, стоящее на орбите. Вещатель позволяет переговариваться с тем, у кого тоже есть вещатель. Дальность действия обычного вокса – сто километров, но модели более высокого *качества* могут работать на бóльших расстояниях.

Генератор помех

Это простое устройство забивает помехами все обычно используемые частоты в пределах тридцати метров. Средства связи в зоне действия генератора не работают, но для их владельцев очевидно, что сигнал глушат, а вычислить местонахождение генератора будет достаточно просто. Впрочем, будучи настроен на включение в строго определенное время, генератор помех может оказаться очень полезным для краткосрочных диверсий.

Гравишют

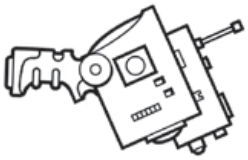
Уменьшенная версия прыжкового ранца, гравишют полагается на антигравитационные поля, превращающие падение в медленный спуск, чему также способствуют сопла, укрепленные над плечами десантника. В отличие от реактивных ранцев, гравишюты могут обеспечить лишь приземление – например, при выброске из воздушного судна – но не позволяют совершать высоких прыжков.

Преуспев в **среднем (+0) тесте Ловкости** или **рутинном (+20) тесте *«Управления (Воздушная техника)»***, персонаж запускает гравишют, что обеспечивает безопасный, управляемый спуск с любой высоты. В случае провала этого теста, персонаж при приземлении считается упавшим с высоты, равной двум метрам за каждую ступень провала (см. стр. 259).

Громкоговоритель

Офицеру, отдающему приказы среди бушующей битвы, или командующему тысячами людей, нужен способ переорать царящий вокруг гвалт. Громкоговоритель – идеальный инструмент для таких целей. Он делает голос человека достаточно громким, чтобы его четко могла расслышать целая толпа.

Диагностор



Диагностор – сложное медицинское устройство, применяемое по всей галактике. Он может обнаружить почти все известные в Империуме болезни. Такие приборы часто встраиваются в сервочерепа или даже целых сервиторов или включаются в медицинские сумки. Каждый хоть немного разбирающиеся в медицине, умеет обращаться с этим прибором.

Диагностор предоставляет бонус +20 к тестам *«Медики»* и Восприятия, сделанным для определения болезни. Успех этого теста означает, что прибору удалось назначить правильное лечение.

Инфопланшет

Инфопланшеты – самое обычное в Империуме средство хранения и чтения текстовых, видео- и аудиозаписей. Некоторые способны хранить и воспроизводить всего один слепок данных – например, текст – зато очень дешевы и просты в производстве. Другие позволяют записывать новые сведения и стирать старые, а также передавать и получать данные с других носителей.

Инъектор

Большинство медицинских препаратов и наркотиков требует какого-либо средства для введения в организм – от простецкого одноразового шприца до сложного распылителя. Один инъектор вмещает одну дозу препарата, которую персонаж может ввести, затратив частичное действие.

Капкан

Эти переносные зубастые ловушки очень популярны на Внешнем фронте, особенно против орков Мракозуба. Их можно использовать для того чтобы поймать врага или обезопасить определенный участок от чужаков. Не блещущие умом орки зачастую просто не замечают капканов. Изначально такие ловушки предполагалось применять лишь в городских боях (как, например, на Культе), чтобы останавливать наступающих зеленокожих без разрушения зданий. Если персонаж попадается в капкан, он получает 1к10 единиц резаного урона по одной из своих ног и обездвиживается. Для того чтобы освободиться, необходим успешный **трудный (-10) тест Силы**.

Колючая проволока

Постоянный спутник окопной войны, колючая проволока поставляется в катушках, из которых можно быстро развернуть целую линию заграждений на пути наступающей пехоты врага. Персонаж, пытающийся пересечь развернутую колючую проволоку, должен успешно пройти **сложный (-20) тест *«Акробатики»*** или получить 1к5 единиц резаного урона плюс одну единицу за каждую ступень провала теста.

Комбиинструмент

Этот универсальный и диковинный с виду инструмент часто можно увидеть в руках членов культа Механикус. Персонаж, использующий комбиинструмент, получает бонус +10 к тестам *«Пользования техники»*.

Кошка

Кошка представляет собой маленький пневматический пистолет, выстреливающий крюк или магнитный захват, связанный с пистолетом тонким, но прочным стометровым тросом. Зацепившись крюком или магнитом за нужное место (например, крышу), гвардеец может взобраться наверх по тросу или включив лебёдку, если не хочет потеть лишний раз. Кошка *среднего качества* выдерживает полтораста килограмм, *хорошего* и *высшего* – до двух сотен.

Крикун

Эта система сигнализации предупреждает своих хозяев о приближении опасности, поднимая жуткий шум. Для постановки крикуна на боевой взвод требуется **средний (+0) тест *«Пользования техники»***. Этот тест бросает ведущий, втайне от игрока – последний не должен заранее знать, сработает ли крикун. Установленный крикун для обнаружения движения или шума имеет показатель Восприятия 75. Заметив чужака, крикун испускает вой, слышимый на километр вокруг, хотя двери, стены и другие преграды могут уменьшить этот радиус. Простые модели (*низкого качества*) замечают лишь громкие звуки и быстрые движения рядом с собой, а более совершенные образцы (*хорошего качества*) способны срабатывать на определенный звук, движение или даже запах и не поднимать вой на всю округу, а сигнализировать хозяевам о вторжении незаметно (например, только по вокс-каналам).

Лазерный резак

То, что вам точно захочется иметь под рукой, когда нужно будет вскрыть дверь или проделать проход в переборке. Лазерные резаки изначально были разработаны для горных работ, и на близком расстоянии их лучи могут справиться даже с камнем. Большинство моделей способны разрезать или напротив, сварить, около десяти сантиметров металла в ход, в зависимости от материала. Лазерные резаки очень тяжёлые и неудобные – их можно применять в бою, но только против неподвижных целей. Профиль лазерного резака – тяжёлое, 2 м., 2к10+16 Э, ББ 10, Маг 5, 2 ПД.

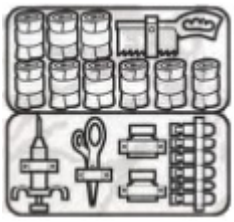
Магнитные ботинки

В эти громоздкие и тяжёлые ботинки встроены электромагниты, позволяющие владельцу прикрепляться к металлическим поверхностям, например, корпусам машин и кораблей. Такие ботинки часто можно обнаружить в аварийных наборах на борту пустотных кораблей. Надетые магнитные ботинки снижают бонус Ловкости персонажа на 2, но позволяют ему нормально передвигаться в зонах пониженной гравитации и невесомости (там, где есть подходящие поверхности для ходьбы).

Магнокль

Эти мощные зрительные приборы способны многократно приближать изображение. Более совершенные магнокли могут также измерять расстояние до цели, засекать источники тепла, рассчитывать координаты и делать пикт-снимки, над которыми можно будет поразмыслить потом.

Медицинская сумка



Эти маленькие, компактные и надёжные медицинские сумки пригодятся в любом отделении Гвардии. В каждый входит диагностирующий когитатор с биосканером и набором зондов, а также препараты, лекарства и множество других вещей, нужных для того, чтобы справляться с ранениями. Сумка предоставляет владельцу бонус +20 к тестам *«Медики»*. Более совершенные наборы содержат также токсин-детекторы, баллончики синтекожи и другие средства, доступные лишь богачам. Улучшенный набор предоставляет бонус +20 к тестам *«Медики»*, даже если владелец не обладает этим умением, но весит пять килограмм, и считается *редким* предметом.

Мельта-бомба

Мельтабомбы очень любимы гвардейцами, несмотря на то, что существует и более мощная взрывчатка. Они используют магнитные захваты, которыми намертво прикрепляются к металлическим поверхностям, после чего высвобождают поток смертоносного жара, схожий по воздействию с выстрелом из мельта-оружия. Такие бомбы идеальны для пробивания дыр в стенах, уничтожения боевой техники и других тяжелобронированных целей. Стандартные бомбы внешне напоминают баллоны, но очень тяжелы и неудобны. На бомбе есть ручки, позволяющие солдату поднять её и прикрепить к цели, но метать мельта-бомбу практически невозможно (особенно глупо получится, если в миг детонации брошенная бомба будет обращена активной стороной к незадачливому метателю). Мельтабомба наносит 6к10 единиц энергетического урона с бронебойностью 12 и свойствами *«Огненное»* и *«Мельта»*. Дальность действия – два метра.

Молчун

Противоположность крикуну, молчун испускает звуковые волны, снижающие шум, вызываемый окружающей средой и людьми. Персонаж с молчуном получает бонус +30 к тестам *«Скрытности»*. В обычном молчуне хватает энергии на двадцать минут непрерывного использования. Перезарядка молчуна занимает около часа.

Мультиключ

Поскольку это устройство способно вскрыть почти любой обычный имперской замок, его не найдешь в кармане честного гражданина. По тем же причинам, оно весьма распространено среди преступников и других негодяев. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 к тестам *«Безопасности»*, когда пытается вскрыть замок.

Мультикомпас

Эти древние технологические устройства незаменимы при исследовании новых миров – хотя у очень немногих людей есть возможность достать себе такое. После нескольких секунд анализа планетарных данных, мультикомпас выдает на экране топографическую карту местности, указывает стороны света, местоположение владельца компаса, уровень высоты над уровнем моря и многое другое. Даже каликсидские Механикус до сих пор не постигли всех возможностей, что таят в себе эти редкие и священные устройства. Персонаж, обладающий мультикомпасом, получает бонус +20 к тестам *«Выживания»* и *«Навигации (Планетарная)»*.

Оковы

Такие наручники часто в ходу не только у охотников за головами и силовиков – их можно увидеть в руках самых отвратительных негодяев или самим использовать для самых тёмных целей. Гвардейцы же пускают наручники в ход, если нужно скрутить враждебного гражданского или взять «языка».

«Памятка имперского гвардейца»

Эту книжицу должен всегда иметь каждый гвардеец и беречь её от рук врагов Империума. В ней подробно рассказано обо всем, что должен знать солдат – об организации, структуре и уставах Имперской Гвардии, используемом оружии, униформе и снаряжении, основных тактических приёмах, правилах оказания первой помощи и, конечно же, о врагах. Такая книга должна быть у каждого солдата, а наказание за её утрату всегда очень сурово.

Перевязочный пакет

Встречающиеся на полях битв по всему Империуму, перевязочные пакеты используют для остановки *кровотечения*. Это может быть моток бинта, простая хирургическая игла и нить или сложное древнее устройство, скрепляющее края раны. Перевязочный пакет предоставляет бонус +30 к тестам *«Медики»*, сделанным для остановки *кровотечения*.

Пикт-писец

Пикт-писцы (или просто пиктеры) – это простые устройства для записи видео. Более сложные модели могут иметь и возможности работы с голограммами. Большинство пиктеров позволяют, как записывать, так и проигрывать записанное. Иногда их встраивают в специальных сервиторов, применяемых на важных археологических раскопках, испытаниях оружия, допросах ксеносов и для выполнения других опасных задач.

Подавитель сигнала

Как очевидно из названия, эти устройства предназначены для подавления местных вокс-передач и других видов сигналов. Простые модели действуют очень топорно, давая противнику понять, что его сигнал был заблокирован. Более сложные модели работают на точно подобранных частотах и действуют совершенно незаметно для врага.

Подрывной заряд

Подрывной заряд – это простое взрывное устройство, используемое для вышибания дверей, пробивания стен и разрушения инфраструктуры. Указанный в таблице подрывной заряд содержит один килограмм взрывчатки. Несколько зарядов можно объединить, увеличив их мощь. Любой, задетый взрывом, получает 3к10 единиц урона плюс ещё две единицы за каждый использованный в заряде килограмм взрывчатки. Радиус взрыва – пять метров за каждый использованный в заряде килограмм взрывчатки. Установка и разминирование проводиться при помощи умения *«Пользование техники»* (см. стр. 122).

Психофокус

Псайкеры часто используют разные штуки, помогающие им творить психосилы. Психофокус может быть чем угодно – частицей святых мощей, резным посохом, цепью из кристаллов. Псайкер, имеющий психофокус, получает бонус +10 к тестам *сотворения психосилы* (см. **главу VII «Психосилы»**).

Светосфера или фонарь

Простые и надёжные светосферы и фонари используются во множестве имперских зданий и соборов. Большинство карманных фонарей – шары, размером со сжатый кулак, что испускают яркий жёлтый свет на десяток метров вокруг. После пяти часов использования батарею светоферы нужно заменить или перезарядить.

Ручной целеуказатель

Эти небольшие приспособления используют во многих вооруженных силах Империума. Они способны вычислять расстояние до цели, используя оптические прицелы, системы наведения и тому подобные устройства. Целеуказатели часто используют корректировщики артиллерийского огня. Гвардеец с ручным целеуказателем может потратить частичное действие для того, чтобы предоставить другому солдату бонус +20 к его следующему тесту Дальнего боя при стрельбе из оружия со свойством *«Навесное»*.

Средство общения на расстоянии каликсидского пехотинца (СОНР)

Различаясь в конструкции от планеты к планете, эти устройства сходятся в своем жизненно важном предназначении. Каждый завербованный в Каликсиде солдат должен уметь обращаться с этим прибором, чтобы сохранить способность обмениваться сообщениями с товарищами на расстоянии, когда рядом нет ни вокса, ни связиста.

Типичный СОНР, представляет собой тонкий цилиндр с внутренним резервуаром, наполненным красителем – такие с успехом производятся даже на отсталых мирах, вроде Иокантоса. Их корпуса делаются из металла, а при работе краситель из резервуара постепенно перемещается на вращающееся устройство в передней части цилиндра.

Краситель, содержащийся в СОНРах – расходный материал. Он производится из множества веществ, встречающихся в Каликсиде – в том числе, из выделений животных или выжимок из растений. Встречается и искусственно созданные варианты. Сырьё, использованное для производства красителя, определяет его итоговый цвет.

СОНРы (так их стали называть во многих синтиллийских полках) часто поставляются в комплекте со Средством фиксации информации каликсидского пехотинца. Последнее может быть изготовлено из останков животных или растений, но встречаются и искусственно созданные варианты.

СОНР *низкого качества* весьма ненадёжен. При попытке воспользоваться им, игрок должен сделать бросок к10. При выпадении 1 или 2, СОНР не срабатывает. **Простой (+10) тест *«Пользования техники»*** позволит гвардейцу, исполнив друзову литанию жестикуляций, и воззвав к святому, заставить устройство действовать.

СОНРы *высшего качества* работают даже в невесомости и имеют несколько резервуаров с жидкостью разных цветов.

Справочник Муниторума

Обязательный предмет, который постоянно должен быть у каждого гвардейца. В справочнике подробно описано оружие, снаряжение и припасы, используемые Гвардией и Империумом. Эта составленная Департаменто Муниторум книга – ключевой предмет в экипировке гвардейца. Чтобы навлечь на свою голову всевозможные беды, солдату бывает достаточно просто потерять его или не носить при себе.

Кибернетические имплантаты

Бионические и кибернетические имплантаты – обычное дело в Империуме. Милостью Омниссии люди имеют возможность заменить покалеченные или пораженные болезнями органы, расширить возможности своего тела или даже оттянуть смерть. Увы, за это надо платить – утратой части своей плоти и, как говорят некоторые, и части человечности.

Члены Адептус Механикус известны склонностью охотно заменять нечистую плоть священными механизмами, но большинство жителей Империума прибегает к аугментации только при необходимости – если того требует их род занятий или из-за ранения. Это часто касается и солдат, ибо некоторые имплантаты намного превосходят возможности тех частей тела, что они заменяют. Хотя зачастую бионика, поставляемая в Гвардию не столь совершенна, как та, которой пользуется само Техножречество Марса, она не требует столь глубоких модификаций тела, как те, что претерпевают адепты Машинного бога.

Из-за царящих в Империуме суеверий и неравного технологического уровня разных планет, на просторах галактики по-разному относятся к имплантатам и их носителям. Каждый установленный имплантат предоставляет владельцу определенные преимущества (и, возможно, неудобства) в зависимости от своего *качества*. Исключение – аугментика *высшего качества*, которая обычно превосходит аугментику *хорошего качества* только внешним видом и изяществом конструкции. В **таблице 6-24 «Аугментика»** указана *доступность* для имплантатов *среднего качества*. Все механодендриты считаются предметами *хорошего качества,* если не указано обратное.

Таблица 6-24 «Аугментика»

Название	Доступность
Автосангвинаторы	Очень редкий
Бионическая дыхательная система	Редкий
Бионическая рука	Скудный
Бионические ноги	Скудный
Бионическое сердце	Очень редкий
Блок мыслеуправления (БМУ)	Редкий
Голосовой имплантат	Скудный
Грозный глаз	Почти уникальный
Имплантат калькулуса логи	Очень редкий
Канал передачи данных	Редкий
Кибернетические органы чувств	Редкий
Комплекс авгуров	Редкий
Кортикальный имплантат	Очень редкий
Магнитопланная катушка	Очень редкий
Лёгочный фильтр	Очень редкий
Магнитные имплантаты	Очень редкий
Манипуляторный механодендрит	Очень редкий †
Медицинский механодендрит	Очень редкий †
Мнемоимплантат	Редкий
Накопитель энергии	Редкий
Направляющая матрица	Редкий
Оптический механодендрит	Очень редкий †
Оружейный БМУ	Редкий
Подкожная броня	Очень редкий
Предохранитель	Редкий
Ремесленный механодендрит	Очень редкий †
Светоносные батареи	Очень редкий
Синтемускулы	Редкий
Стрелковый механодендрит	Очень редкий †
Черепная броня	Скудный

† Доступно только членам Механикус, хотя находятся еретехи, что рискуя навлечь гнев Техножречества, берутся устанавливать грубые подобия этим имплантатов посторонним – за хорошую цену, конечно.

Бионические заменители частей тела

Бионические конечности способны действовать с той же силой и ловкостью, как тело, к которому они присоединены – это делается специально, чтобы механические руки и ноги не оторвались из-за перегрузки. При подсчёте урона, нанесённого по бионической части тела, владелец получает +2 к бонусу Выносливости. Урон и критический урон, нанесенный бионическим частям тела, воздействует на владельца по общим правилам. Любой вызывающий *кровотечение* или другой, неподходящий для механической части тела, эффект вместо своего обычного воздействия просто выводит конечность из строя. Летальный критический урон по бионической части тела убивает владельца – подразумевается, что конечность взрывается градом осколков, вспыхивает пламенем или разряжает свои накопители энергии прямо в тело носителя.

Бионические замены частей тела и дополнительные конечности – как механодендриты, например – могут выполнять лишь те действия, которым обучен их владелец. Например, персонаж с медицинским механодендритом должен обладать умением *«Медика»* для того, чтобы получать все бонусы, которые предоставляет эта дополнительная рука. Помните, что персонаж получает оговоренные в описании имплантата бонусы, только когда использует его. Персонаж, обладающий двумя одинаковыми конечностями, не получает удвоенного бонуса.

Бионическая рука

Один из самых распространенных имплантатов. Его версия *среднего качества* действует как обычная рука – это касается и силы, и ловкости и чувства прикосновения.

● Рука *низкого качества* очень громоздкая и выглядит неестественно. Ловкость владельца падает вдвое, если ему приходиться выполнять этой рукой какую-либо тонкую работу. Тесты Ближнего и Дальнего боя, при которых применяется эта рука, получают штраф -10.

● Рука *хорошего качества* лучше сконструирована и предоставляет бонус +10 к тестам Ловкости, при действиях, требующих аккуратности.

● Рука высшего *качества* предоставляет бонус +10 к тестам Силы, при которых она применяется. Кроме того, внутри неё можно спрятать небольшой предмет – размером с пистолетный магазин.

Бионическое сердце

Самые параноидальные (или просто предусмотрительные) люди всегда стремятся укрепить свои бренные тела. Они заменяют органические сердца миниатюрными механическими насосами, укрытыми слоем лёгкой брони, что служит им последней линией защиты. Улучшенные модели бионических сердец могут ускорять кровообращение, увеличивая физические возможности своих владельцев, но рискуя ненароком убить их, из-за вызываемых ими сильных перегрузок кровеносной системы. Персонаж с этим имплантатом получает +1 к *очкам брони* на торсе (этот бонус складывается с носимой броней) и получает талант *«Спринт»*.

«Ты, должно быть, скажешь, что человеку не под силу уподобиться Машине. Я же отвечу, что лишь слабый ум стремиться познать свои пределы»

- генерал-фабрикатор Кейн

Бионические ноги

Бионические ноги *среднего качества* полностью встраиваются в таз и соединяются с позвоночником, позволяя гвардейцу ходить, бегать и лазать не хуже обычного человека

● Ноги *низкого качества* очень неудобны – они снижают *скорость* передвижения персонажа на 1. Кроме того, бегущий персонаж должен пройти **простой (+10) тест Ловкости**, чтобы не упасть в конце хода.

● Ноги *хорошего качества* – настоящее произведение искусства. Они предоставляют персонажу талант *«Спринт»* и бонус +20 к тестам *«Атлетики»*, связанным с прыжками.

Бионическая дыхательная система

Бионические лёгкие и системы фильтров *среднего качества* работают как обычные человеческие лёгкие, насыщая тело кислородом. Персонаж получает бонус +20 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться летучим токсинам и газовому оружию.

● Дыхательная система *низкого качества* работает очень шумно, что накладывает штраф -20 на тесты *«Скрытности»* владельца. Кроме того, персонаж получает штраф -10 на тесты, связанные с физическими усилиями из-за того, что его тело недостаточно насыщается кислородом.

● Дыхательная система *хорошего качества* действует как полноценная система поддержания жизни – если владельца подводит собственная «дыхалка», имплантированная продолжает насыщать кровь кислородом. Если это было учтено при конструкции системы, она может быть совершенно незаметной.

Установка имплантатов

Бионическую часть тела или имплантат можно установить, только если у персонажа есть и сам имплантат, и специалист, что готов взяться за операцию. Как правило, и то и другое можно встретить лишь в крупных медицинских комплексах на высокоразвитых планетах.

Процесс установки (если уже найден согласный помочь хирургеон) занимает количество дней, равное 2к10-Бонус Выносливости (но минимум, один день). Насколько сложно будет установить тот или иной имплантат – определяется ведущим. Если герои имеют достаточно времени и располагают всеми нужными ресурсами, он может дозволить автоматический успех. В противном случае, ведущий имеет право потребовать целой серии тестов *«Медики»* или *«Пользования техники»*, что может привести к *кровотечению* или даже увечьям.

Вживляемые системы

Ниже описаны наиболее распространённые виды бионических и кибернетических имплантатов, расширяющих возможности тела или поддерживающие его существование. Имплантаты обычно предоставляет персонажу способность, которой он не имел или встраивают какие-либо устройства в его тело.

На заметку: механодендриты – это кибернетические конечности, устанавливаемые на плечах или спине. Максимальное количество механодендритов, которые персонаж может вживить в своё тело, равно его бонусу Выносливости.

Автосанавинаторы

Древняя благословенная технология культа Механикус очищает кровь персонажа. Миниатюрные механизмы латают малейшие раны и ускоряют исцеление. Персонаж при лечении всегда считается *легко раненым* и восстанавливает по две единицы урона в день.

Блок мыслеуправления (БМУ)

Эти устройства, известные также как «мыслесвязи» позволяют владельцу напрямую подключаться к машинам и технологическим устройствам. БМУ распространены в культе Механикус, которые считают их средством общения с богом. Обычный БМУ – это позвоночный или кортикальный зонд, хотя более совершенные модели могут обладать дополнительными гнёздами для подключения – запястными или даже механодендрическими.

БМУ *среднего качества* не накладывают модификаторов на общение с машинными духами и предоставляют бонус +10 к тестам *«Пользования техники»* или *«Управления»* при работе с устройством через БМУ.

БМУ *низкого качества* требуют успешного теста Силы воли для применения и накладывают штраф -10 при работе с устройством через БМУ.

БМУ *хорошего качества* предоставляет бонус +10 при общении с машинными духами и аналогичный – к тестам *«Пользования техники»*, *«Управления»*, *«Логики»*, *«Сбора информации»* и Дальнего боя при работе с устройством через БМУ.

Голосовой имплантат

Это устройство обычно достаётся полевым командирам или комиссарам. Такой имплантат усиливает голосовые связки до нечеловеческих пределов и позволяет владельцу буквально переорать грохот битвы, отдавая приказ.

Аугментации и качество

Качество бионических частей тела вполне может оказывать влияние и на игромеханику и на отыгрыш. Имплантаты *низкого качества* явно будут грубыми и неаккуратными, будут постоянно страдать от протечек и вечно скрипеть и греметь. С другой стороны, имплантаты *хорошего* качества могут быть и вовсе незаметны невооруженным глазом, а уж предметы *высшего качества* не обойдутся без украшений из золота и меди, подчеркивающих их совершенство.

Грозный глаз

«Грозным глазом» называют овеянную легендами модель бионического глаза, в которую встроено миниатюрное лазерное оружие, ради возможности установить которое пришлось пожертвовать обычными преимуществами кибернетического зрения. Каждый «грозный глаз» в ходу уже века или даже тысячелетия – после смерти старого владельца, культ Механикус забирает его, чтобы передать новому. Можно представить, насколько угрожающе для разных дикарей выглядит человек, способный буквально убивать взглядом. Персонаж с таким глазом имеет встроенное в оружие, аналогичное пробивному лазпистолету с дальностью поражения в десять метров. Глаз может стрелять, даже если руки персонажа заняты. Из глаза можно стрелять в ближнем бою. У глаза не заканчивается боезапас, но *осечка* означает, что персонаж теряет возможность видеть глазом на количество раундов, равное количеству ступеней провала в тесте на попадание.

Имплантат калькулуса логи

Это встроенный когитатор, помогающий своему хозяину в хранении и обработке информации. Благодаря ему, персонаж способен стремительно просеивать сведения из огромных кип пергамента и инфопланшетов, чувствуя себя среди них, как рыба в воде. Имплантат калькулуса логи предоставляет бонус +10 к тестам умений *«Грамотность»*, *«Логика»* и *«Учёное знание»*.

Канал передачи данных

В тело гвардейца – как правило, в заднюю часть шеи – встраивается устройство, позволяющее ему подключаться к механизмам через специальный кабель, благодаря чему он может быстрее и проще считывать хранящуюся там информацию. Подключившись к подходящему устройству или хранилищу данных, персонаж получает бонус +10 к тестам *«Обыденного знания»*, *«Сбора информации»* или *«Пользования техники»*.

Кибернетические органы чувств

Аугментации могут усилить зрение, слух, обоняние, вкус и осязание персонажа или даже наградить его новыми чувствами.

● Кибернетические органы чувств *среднего качества* выглядят откровенно искусственными и неуклюжими. Предел их возможностей – повторение того, на что способны нормальные органы чувств и не более. Никаких игромеханических эффектов они не несут.

● Кибернетические органы чувств *низкого качества* – лишь жалкое подобие настоящих (слух забивается помехами, зрение – лишь монохромное и в очень низком разрешении и т. д.). Владелец получает штраф -20 на тесты, связанные с имеющимся у него имплантатом.

● Кибернетические органы чувств *хорошего качества* представляют владельцу талант *«Обострённые чувства»* и бонус +20 к тестам, предпринятым для сопротивления атакам на его кибернетические органы чувств (громкий звук, ослепляющие вспышки и т. д.).

Обычные и улучшенные кибернетические глаза также включают увеличительные линзы, фотовизор и/или системы, предоставляющие особенность *«Ночное зрение»*. Обычный или улучшенный кибернетический слух может включать встроенную вокс-бусину.

Комплекс аваруров

Это вживляемая система датчиков, чьи возможности намного превышают пределы человеческих чувств. Чтобы воспользоваться ей, необходимо сосредоточиться и потратить частичное действие. Комплекс *среднего качества* действует как обычный ауспик (см. раздел **«Снаряжение»**).

● Комплекс *низкого качества* может отслеживать лишь что-то одно (тепло, радиацию, электромагнитные волны, или даже демоническую скверну) и действует лишь на расстоянии в двадцать метров. Если эта система предназначена для отслеживания демонов, она может перегрузиться и отключиться, когда демон окажется близко.

● Комплекс *хорошего качества* действуют как полноценный ауспик, но также, будучи задействованным, позволяет перебрасывать все проваленные тесты, основанные на Восприятии. В случае с отслеживанием демонической скверны, система, в отличие от версии *низкого качества*, не перегружается и отфильтровывает всю демоническую скверну, что мешает восприятию.

Кортикальный имплантат

Установка такого имплантата – большой и рискованный шаг по дороге превращения обычного человека в механизм, шаг намного более важный, чем замена очередной конечности на бионическую. Такие имплантаты ставят для расширения возможностей здорового мозга или спасения поврежденного.

● Кортикальный имплантат *среднего качества* способен вернуть страдающим параличом или повреждениями головного мозга людям некое подобие нормальности, но навсегда снизит показатели Ближнего и Дальнего боя, Ловкости, Интеллекта и Товарищества на 1к10.

● Кортикальный имплантат *низкого качества* восстановит функции мозга, но разрушит личность пациента и лишит его всех воспоминаний, практически обращая его в сервитора, что не очень подходит для персонажей игроков.

● Кортикальные имплантаты *хорошего качества* – редкость даже среди высокопоставленных офицеров Гвардии и достать такой необычайно трудно. Их доступность – *почти уникальная*. Владелец кортикального имплантата *хорошего качества* может наслаждаться расширенными мыслительными способностями, что отражается особенностью *«Сверхъестественный Интеллект (+2)»* и бонусом +20 к тестам *«Логики»* и *«Знаний»*.

Лёгочный фильтр

Этот имплантат вживляется внутрь лёгких и отфильтровывает все вдыхаемые вещества, в том числе токсичные газы, что облегчает выживание в загрязнённой атмосфере. Этот имплантат дает владельцу невосприимчивость к любым вдыхаемым токсичным газам и атмосферным загрязнениям.

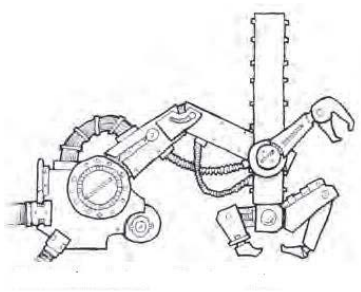
Магнитопланная катушка

Встроенные в тело персонажа древние гравиметрические системы позволяют ему иногда противостоять силе тяготения. Затрачивая каждый раунд по частичному действию, он может парить над землей на высоте двадцати-тридцати сантиметров в течение 1к10+(1×Бонус Выносливости) минут. Чтобы удерживаться в воздухе, персонаж обязан тратить частичное действие на управление своим имплантатом каждый раунд. Оставшиеся у него действия он может предпринимать по обычным правилам. Кроме того, благодаря магнитопланной катушке, персонаж может смягчать урон от падения. Включая имплантат при приземлении, персонаж уменьшает весь урон от падения до 1к10+3 единиц урона, считающегося ударным. Каждое включение катушки поглощает всю её энергию. Использовать её вновь можно будет лишь через двадцать четыре часа.

Магнитные имплантаты

В тело гвардейца встраиваются мощные электромагниты, позволяющие ему исторгать волны невидимой энергии, притягивающие к нему все незакрепленные металлические предметы. Это требует траты полного действия и успешного **среднего (+0) теста Силы воли**. Масса притягиваемого объекта не может превышать один килограмм на одно очко бонуса Силы воли персонажа. Объект не должен находиться дальше чем в двадцати метрах от него. Для использования этого имплантата необходимо иметь особенность *«Имплантаты Механикус»*. Воздействие этого имплантата можно усилить талантом *«Зов железа»* (см. стр. 139).

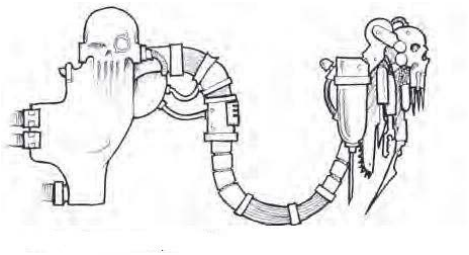
Манипуляторный механодендрит



Манипуляторные – должно быть, самый распространенный тип механодендритов и самый полезный для машиноведов, латающих боевую технику прямо в пылу битвы. Он позволяет им с лёгкостью поднимать огромный вес и без труда работать промышленными инструментами. Этот механодендрит может удлиняться до полутора метров и предоставляет своему владельцу бонус +20 к Силе. Благодаря надёжным захватам, персонаж может крепко уцепляться за опоры или иные подходящие тяжёлые предметы. Кроме того, механодендрит можно использовать в бою. Один раз за раунд персонаж может в качестве частичного действия или *реакции* совершить им *стандартную атаку*. Механодендрит при этом считается оружием с профилем: холодное, 1к10+2 У, ББ 0.

Этот могучий, но неуклюжий механодендрит нельзя использовать для тонких работ – им не получиться нажимать кнопки на инфопланшете, гравировать священные письмена, работать с хрупкими предметами, ничего случайно не уронив, сломав или раздавив. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

Медицинский механодендрит



Это двухметровая, гибкая конечность предназначена для помощи полевому медику или хирургу при операциях. Она предоставляет бонус +10 к тестам *«Медики»* и располагает шестью инъекторами, каждый из которых может содержать одну дозу какого-либо препарата (препарат надо доставать отдельно). Кроме того, хирургические зажимы механодендрита могут остановить *кровотечение* в качестве частичного действия, а маленький цепной скальпель облегчает тесты, связанные с ампутацией конечностей до **средних (+0)**. Кроме того, этот клинок можно использовать в качестве оружия. Один раз за раунд персонаж может в качестве частичного действия или *реакции* совершить им *стандартную атаку*. Механодендрит при этом считается оружием с профилем: холодное, 1к5 Р, ББ 0, Сбалансированное. Наконец, медицинский механодендрит предоставляет бонус +10 к тестам *«Допроса»*. Этот имплантат может быть установлен на плече или груди. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

Мнемоимплантат

Этот имплантат, чья установка зачастую предполагает бионическую замену одного или обоих глаз, представляет собой носитель данных и пикт-устройство, записывающее всё, что персонаж видит. Позже владелец сможет просматривать записанное и дополнять его новыми сведениями о людях и местах, которые он видел. Такой имплантат – оружие хронистов, летописцев, церемониймейстеров, а также купцов и аристократов, что, усаживаясь за стол переговоров, хотят видеть тайны своих соперников, скрытые за их внешним спокойствием. Мнемоимплантат может предоставлять бонус +10 к тестам *«Ремесла (Летописец)»* или к другим тестам, примененным в социальных ситуациях, в которых обладание записанной информацией будет ценным преимуществом. Также имплантат предоставляет носителю талант *«Мнемоник»*, если тот им ещё не обладал.

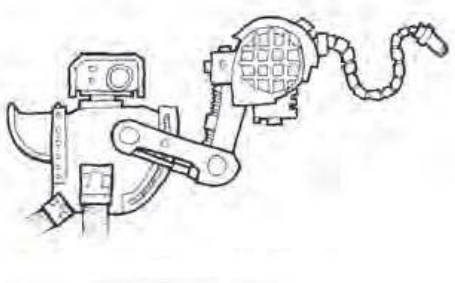
Накопитель энергии

Этот имплантат работает как блок питания для других аугментаций, особенно тех, что способны стремительно испускать большое количество энергии в самых жестоких целях. Персонаж с полностью заряженным накопителем энергии больше не получает *усталости* от использования светоносных батарей (неважно, использует он их для атаки или зарядки чего-либо), но каждое их использование тратит половину заряда в накопителе. Накопитель полностью заряжается за один день отдыха.

Направляющая матрица

Вживленные в основание черепа микрокогитаторы отслеживают текущее местонахождение владельца (с точностью до нескольких метров), примерную скорость, высоту над уровнем моря, время суток и подсказывает направление к полюсам планеты. Чтобы с успехом воспользоваться этими сведениями, персонаж должен располагать картой или иными данными о мире – если гвардеец понятия не имеет, что находится за следующим пригорком или в каком направлении ему нужно двигаться, чтобы выйти к нужному месту, то и точное знание своего местоположения его не спасет.

Оптический механодендрит



Этот очень гибкий механодендрит, способный удлиняться до трёх метров и сжиматься до толщины карандаша. Эта «рука» оснащёна пикт-камерой и датчиками, для более эффективного наблюдения и отслеживания целей. Механодендрит предоставляет бонус +10 к тестам, основанным на Восприятии. Пикт-устройства позволяют владельцу рассматривать вещи на микроскопическом уровне, а также могут действовать в качестве оптического прицела. Также механодендрит оснащен инфракрасным фонарем и датчиками. Кроме того, он снимает штрафы, вызванные темнотой, и предоставляет бонус +20 к основанным на зрении тестам Восприятия в тёмное время суток. Наконец, механодендрит имеет встроенный фонарь, способный светить таким цветом, который пожелает владелец. Этот имплантат может быть установлен на плече или груди владельца. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

Оружейный БМУ

В отличие от более совершенных образцов, обычно доступным только техножрецам, оружейные БМУ – это совсем простые устройства, позволяющие владельцу силой мысли управлять одним оружием (как правило, закреплённым у него на плече). Этот не слишком мудрёный, простой в использовании БМУ пользуется благосклонностью многих военных.

Оружейный БМУ позволяет владельцу вести огонь из стрелкового оружия, с которым оно связано, в качестве свободного действия в свой ход. Помните, что в течение одного хода персонаж может предпринять только одно действие, имеющие подтип «Атака». Оружие, из которого персонаж собирается стрелять таким образом, должно быть подключено к нему через оружейный БМУ. Как правило, оно крепится у бойца на плече.

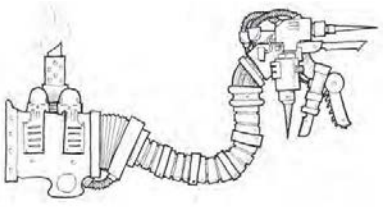
Подкожная броня

Под кожу гвардейца вживляются панцирные пластины, давая ему дополнительный слой защиты. Подкожная броня не столь впечатляюща как другие аугментации и зачастую неудобна, но очень надёжна. Она предоставляет +2 *очка брони* на торсе, руках и ногах. Этот бонус складывается с носимой броней.

Предохранитель

Носителю этого имплантата провели операцию на черепе, вживив искусственные нервы и создав новые нейронные связи, что вынуждают своего владельца к чему-либо – например, не разглашать определённые сведения, не покидать установленную зону или выполнять некую работу. Если гвардеец попытается – или будет вынужден – действовать против заложенных в него ограничений, «предохранитель» отправит его в беспамятство или даже убьет. Суровость наказания зависит от модели «предохранителя». Немногим гвардейцам доверяют столь ценные сведения, чтобы им потребовалась установка «предохранителей», но поговаривают, что Департаменто Мунитурум оснащает такими устройствами отряды весьма осведомлённых гвардейцев, что действуют в тылу Северова домината.

Ремесленный механодендрит



Эта двухметровая конечность служит вместилищем для множества инструментов, которые призваны помочь техножрецу в исполнении его священного долга. Такой механодендрит считается комбиинструментом, предоставляющим бонус +10 к тестам *«Пользования техники»*, и располагает шестью инъекторами, каждый из которых может содержать одну дозу священного масла (масло надо доставать отдельно). Кроме того, в механодендрит встроено электрокадило, на котором можно воскуривать ладан при особо сложных работах. Каждые четверть часа кадило может испустить одно облако дыма. Это может пригодиться в ближнем бою, чтобы отвлечь врага или сбить ему дыхание – при таком использовании кадила все живые существа в радиусе двух метров получают штраф -5 на тесты Ближнего боя на один раунд. Это считается частичным действием. Если кадило включено, все тесты Восприятия, направленные на то, чтобы выследить техножреца, полагаясь на обоняние, получают бонус +10. Наконец, в этот механодендрит встроен небольшой резак. Один раз за раунд персонаж может в качестве частичного действия или *реакции* совершить им *стандартную атаку*. Механодендрит при этом считается оружием с профилем: холодное, 1к5 Р, ББ 2, Оборонительное. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

Светоносные батареи

Такие батареи представляют собой вживленные в плоть гвардейца конденсаторы, в которых накапливается его внутренняя энергия – неважно, естественного или искусственного происхождения. Накопленное можно использовать для заряжания других устройств или поражения врагов электрическими разрядами.

Потратив минуту на сосредоточение и предприняв успешный тест Выносливости, персонаж может зарядить или запитать механизм. Сложность теста зависит от природы механизма.

● **Простой (+10):** обычная батарея, люминатор.

● **Средний (+0):** батарея для лазгана, инфопланшет, терминал связи.

● **Трудный (-10):** электроника космического челнока, сервочереп.

● **Сложный (-20):** батарея для лазпушки, сервитор, гололит.

● **Очень сложный (-30):** ядро когитатора, машинный дух реактора, ксенотех.

Этот имплантат можно использовать и в бою, но для этого нужны таланты *«Светоносный удар»* и *«Светоносный взрыв»* (см. стр. 146). Только персонажи, имеющие особенность *«Имплантаты Механикус»* могут использовать светоносные батареи.

Светоносные батареи *низкого* качества накладывают штраф -10 на тесты Выносливости, сделанные для их применения. Светоносные батареи *хорошего качества*, напротив, предоставляют бонус +10.

Синтемускулы

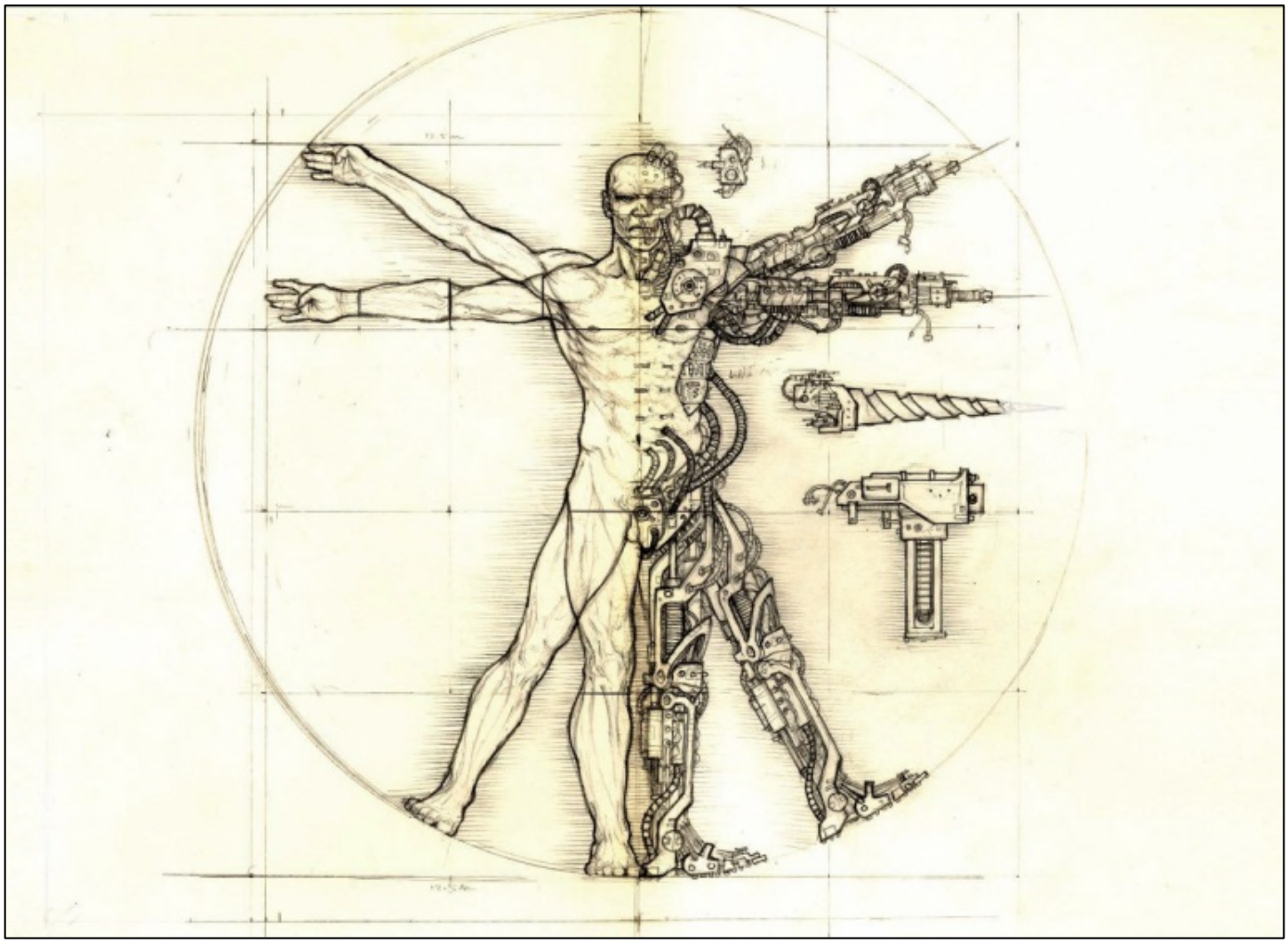
Пучки искусственно выращенной мышечной ткани, насыщенные питательными веществами и пронизанные флак-нитями, вплетаются в имеющиеся у гвардейца мускулы, намного увеличивая его силу. Персонаж получает особенность *«Сверхъестественная Сила (+1)»*. Синтемускулы *высшего качества* предоставляют особенность *«Сверхъестественная Сила (+4)»*, но накладывают штраф -10 на все тесты Ловкости владельца, будучи неестественным и уродливым нагромождением мышц.

Стрелковый механодендрит

Этот прочный, монтируемый на плече механодендрит создан для самообороны. Он представляет собой двухметровую конечность, на конце которой может быть установлено любое оружие, относящееся к классу «пистолеты» и имеющее улучшение «Компактная версия». Персонаж может стрелять из этого оружия, тратя *реакцию*. Персонаж должен иметь соответствующий талант *«Механодендрит»* для того, чтобы использовать этот имплантат.

Черепная броня

Эта аугментация заключается в покрытии (или замене) большей части черепа слоями пластали и смягчающего геля, защищающих от черепно-мозговых травм и сотрясений. Счастливый железноголовый обретает +1 к *очкам брони* на голове. Этот бонус складывается с носимой броней.



Боевая техника Имперской Гвардии

«Нет проблем, которые не может решить щедрый артиллерийский обстрел»

- капитан Альбрехт из мордианского 8-го артиллерийского дивизиона

Тысячи разных типов боевой техники стоят на службе Имперской Гвардии. Со времен Великого крестового похода было открыто и переоткрыто множество видов машин, подходящих для любых обстоятельств. В Гвардии всякой технике найдется работа – и юрким разведывательным «Тауросам», и могучим десантно-штурмовым «Крассам». Этот раздел описывает лишь несколько самых распространенные или знаменитых образцов боевых машин, что славно служат Империуму уже тысячи лет.

Типы боевой техники

В системе **Only War** выделяется шесть видов техники:

● **Гусеничная техника:** для простоты называемые просто «танками», эти могучие исполины служат опорой большинства механизированных частей Гвардии. Присущий им недостаток скорости с лихвой искупается толстой броней и высокой проходимостью.

● **Колёсная техника:** эти машины, обычно используемые в Гвардии для разведки, сознательно жертвуют способностью свысока смотреть на грязь и ямы в пользу более высокой скорости и маневренности. Многие другие расы – в особенности, орки – используют колёсную технику, предпочитая её стремительность и проворство неотвратимой медлительности танков.

● **Глиссеры:** эти древние, таинственные и зачастую невоспроизводимые в большой серии образцы боевой техники передвигаются, скользя над землей, и с легкостью избегая любых препятствий. Глиссеры, как правило, намного быстрей и манёвренней других видов техники за счёт слабого бронирования и меньшей надежности. Такая техника – вещь неслыханная в Имперской Гвардии, но совершенно обычная для войск тау, эльдаров и их тёмных сородичей.

● **Шагоходы:** на таких, зачастую двуногих, шагателях, служащих для разведки и поддержки пехоты, обычно крепят тяжёлое оружие, которое не понесешь в бой на руках. Шагоходы едва ли быстрее обычного человека – скорости они предпочитают возможность легко перебираться через буераки, что сгубили бы любую другую машину.

● **Воздушные суда** полагаются на мощные двигатели и законы аэродинамики, чтобы взлетать и держаться в воздухе. Не перечесть всех видов авиации и способов её применения – их сотни, от истребителей завоевания превосходства «Гром» до тяжелых штурмовых «Стервятников» и обожаемых орками развалюх-смертолётов. Авиация – это дело Имперского Флота, а не Гвардии, так что правил на неё в **«Базовой книге»** вы не найдёте.

● **Космические суда:** этим термином обозначают всё разнообразие техники, действующей за пределами атмосферы планет. В большинстве случаев, это богатство выходит за рамки **Only War**, и в этой книге не рассматривается.

Скорость машин

В системе **Only War** техника может передвигаться в двух разных режимах:

● **Крейсерская скорость** отражает, насколько быстро машина может покрывать значительные расстояния. Этот показатель во многом связан с повествовательным временем, но используется он и в других ситуациях – например, погонях.

● **Тактическая скорость** показывает, насколько быстра и проворна машина в опасной и напряжённой обстановке, требовательной к талантам водителя, или при движении по опасной или необычной местности – например, в теснинах или ущельях. Это не максимально возможная скорость, а примерная, учитывающая необходимость поворотов, ускорения, особенности рельефа и отвлекающие водителя факторы. Техника использует тактическую скорость при передвижении в структурированном времени.

Маневренность

Некоторые виды техники намного более маневренны, чем другие. Например, «Рейдер» тёмных эльдаров – невероятно быстрый и проворный глиссер, способный легко петлять между громадами жилых блоков в поисках жертв, а «Леман Русс Разрушитель» – тяжёлый, бронированный, ощетинившийся орудиями левиафан, которому проще проложить себе путь прямо через этот же блок, чем объезжать его. Но немало зависит и от мастерства водителя.

Показатель «Маневренность» у техники отражает, насколько хорошо машина отзывается на действия экипажа. Этот показатель может давать бонус или штраф к тестам *«Управления»*. Тип техники и её особенности также влияют на «Маневренность». Все это будет описано в соответствующих подразделах.

Экипаж и вместимость

В Имперской Гвардии часто используется транспортная техника. У таких машин немалая часть внутреннего пространства отведена для размещения отделений гвардейцев (а иногда и целых взводов!). Нетранспортная техника часто комплектуется большим экипажем – скажем, команда «Лемана Русса» может составлять до шести бойцов. Впрочем, есть и машины, вмещающие всего одного гвардейца – «Часовые», например.

Вся техника имеет показатель «Экипаж», который показывает, сколько человек может вместиться внутри, и какие роли они будут исполнять (водитель, стрелок и т. д.). Транспорты также имеют показатель «Транспортная вместимость», показывающей их способность вмещать солдат, не являющихся членами экипажа. Количество возможных пассажиров подразумевает, что всё они – обычные люди. Ведущему нужно учитывать это, если в транспорт захотят погрузиться более крупные создания (огрины, например) или более мелкие (вроде сервочерепов). Вместимость бронетранспортера «Химера» – двенадцать человек, с учётом того, что вся дюжина – обычные люди и едут внутри.

Стороны

У каждой машины есть так называемые *стороны* – участки корпуса, которые учитываются при попаданиях, подсчёте урона и стрельбе из неподвижных и корпусных орудий. Выделяются четыре стороны.

● **Лоб:** всё, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр техники, а стороны вытянуты к её передней части. Все попадания в лоб, должны пробиться через соответствующий показатель *очков брони*.

● **Корма:** всё, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр техники, а стороны вытянуты к её задней части. Все попадания в корму, должны пробиться через соответствующий показатель *очков брони*.

● **Левый борт** и **Правый борт:** всё, что входит в соответствующие 90-градусные углы, вершинами которым служит центр техники, а стороны вытянуты к её левой и правой части. Все попадания в борта должны пробиться через соответствующий показатель *очков брони*. Этот показатель обычно бывает одинаков, но важно различать попадания в левый и правый борт. Например, попадание в левый борт не может причинить вреда орудию, установленному на правом борту.

Орудия, крепления орудий и сектора обстрела

Большая часть боевой техники в Империума так или иначе вооружена – тяжёлыми огнемётами, устанавливаемых на «Церберах» или громадными орудиями «Вулкан», что несут «Мечи мрака». Описание каждого орудия включает его профиль и то, где это орудие можно устанавливать. Крепление орудия определяет его сектор обстрела. Каждый вид крепления имеет собственные правила.

В системе **Only War** выделяется шесть видов крепления орудий:

● **Неподвижное:** установленное таким образом орудие намертво встроено в корпус и не может поворачиваться. Возможно, оно способно изменять вертикальный сектор обстрела, но вести огонь может только по прямой линии, перпендикулярной той *стороне* техники (*лоб, корма, борт*), в которой оно установлено. Чтобы повернуть это орудие влево или вправо, придется поворачивать всю машину. Примером такого орудия может послужить пушка «Сотрясатель», установленная на «Василиск».

● **Корпусное:** это крепление также ограничивает сектор обстрела, но корпусные орудия выгодно отличаются возможностью двигать ствол, как по вертикали, так и по горизонтали в пределах угла в 45 градусов. Примером такого орудия может послужить пушка «Разрушитель», установленная на «Гибельный клинок».

● **Башенное:** башенные орудия обычно располагается наверху, чтобы иметь максимально возможный угол обзора и стрелять во всех направлениях. Башенное орудие может поворачиваться на 360 градусов, и перекрыть сектор обстрела ему может разве что корпус самой техники. У многобашенных танков случается, что одна башня или часть корпуса перекрывает сектор обстрела другой – как например, у «Гибельного клинка», где лазпушечные башни установлены так, что не могут вращаться на все 360 градусов. Башня не может поворачиваться мгновенно – для того, чтобы развернуть её на 180 градусов требуется частичное действие. Ведущему и игрокам всегда стоит учитывать, в каком направлении развернуты орудия на башнях – это может быть важно для определения критического урона. Кроме того, благодаря крепкой броне орудийных башен, любое пришедшееся в них попадание, считается попаданием в *лоб* (см. **таблицу 8-24 «Зоны попадания для боевой техники»**). Примером такого орудия может послужить крупнокалиберная пушка «Лемана Русса».

● **Спонсонное:** орудия на спонсонах обычно используют для защиты бортов или даже кормы техники, в то время как основное орудие продолжает бить по врагам впереди. Спонсонные орудия установлены перпендикулярно *лбу, борту* или *корме* техники и могут поворачиваться в пределах угла 180 градусов. У

шагоходов все орудия считаются спонсонными, если не указано обратного и обладают сектором обстрела 180 градусов относительно *лба* шагохода. Это отражает тот факт, что большинство шагоходов способны поворачивать свой торс или даже двигать «руками» независимо от остального тела, так же как обычный пехотинец. Примером такого орудия могут послужить тяжёлые болтеры на бортах «Леманов Руссов» или мультилазер «Часового».

● **Соосное:** такой вид крепления используют орудия, изначально созданные для совмещения с другим (как правило, более крупным). Это делается по многим причинам, но самая распространенная – возможность стрельбой трассирующими пулями из малого орудия корректировать огонь главного. Соосно установленное орудие имеет тот же сектор обстрела, что и то, с которым оно связано. Соосно закрепленное орудие может вести огонь одновременно с тем, с которым оно связано, за полное действие. Это исключение из обычных правил ведения боя. При этом сначала отыгрывается выстрел из соосного орудия. Если попадания не было, главное орудие стреляет как обычно. Если выстрел соосного орудия поразил цель, связанное с ним орудие получает бонус +20 на тест Дальнего боя (но только на этот выстрел; получить такой бонус на дальнейшую стрельбу можно лишь снова задействовав соосное орудие). Примером такого орудия может послужить автопушка, установленная на «Гибельный клинок».

● **Турельное:** как правило, на турели устанавливают дополнительные орудия, расположенные там, где ими смогут воспользоваться свободные члены экипажа или даже пассажиры. Ничего сверхмощного на турелях не встретишь – как правило, это просто тяжелые стабберы, призванные защищать танк так же, как орудия на спонсонах. В отличие от всего остального вооружения, для турельного не предусмотрен штатный стрелок из числа членов экипажа. Из него может стрелять любой человек (в том числе пассажир), который может встать за турель за один ход или уже стоит за ней. Как правило, турельное вооружение устанавливается в самой высокой точке техники и имеет сектор обстрела в 360 градусов, но встречаются и исключения. Ведущему стоит помнить о том, что может ограничить сектор обстрела такого орудия.

Особенности боевой техники

Так же как люди и звери, разные боевые машины имеют свои особенности, что отражают их свойства, во многом зависящие от конструкции. Все образцы техники имеют особенности, определяющие их, как базовые, так и более специфические отличительные черты. Ведущий может добавлять в приведенные ниже профили техники новые особенности, если пожелает.

Амфибия *(Amphibious)*

Машина водонепроницаема, герметична или просто устойчива к воздействию воды. Машины с этой особенностью передвигаются по водоёмам, как обычной земле.

Взрывоопасный *(Extremely Volatile)*

У этой машины нестабильный узел питания, непродуманная укладка боекомплекта или просто очень взрывоопасное топливо. Эта техника удваивает шансы взорваться, когда загорается. Кроме того, когда машина с этой особенностью взрывается, все, кого зацепило взрывом, должны пройти **трудный (-10) тест Ловкости** или загореться.

Высадка с орбиты *(Orbital Deployment)*

Некоторые образцы техники способны обрушиваться на поле боя прямо с орбиты, мгновенно доставляя войска в гущу битвы, а припасы – по назначению. Самый известный тип подобной техники – десантные капсулы Адептус Астартес, но кроме них есть ещё орочьи метеоры – выдолбленные изнутри астероиды, которые зеленокожие сотнями используют для высадок на планеты, надеясь, что пассажиры хотя бы некоторых переживут приземление. Техника с этой особенностью может выбрать место приземления на поле боя, вместо того, чтобы ехать туда. Реальное место высадки смещается относительно выбранного экипажем в случайном направлении на 2к10 метров. Вся стрельба по прибывающей с орбиты технике получает штраф -30 до тех пор, пока техника летит. Если приземлившаяся техника также обладает возможностью передвигаться по земле, она может начать двигаться со следующего раунда. Все орудия, которым оснащена техника и прибывшие на ней пассажиры, должны выждать один полный раунд, перед тем как стрелять или высаживаться.

Герметичный *(Environmental Seal)*

Эта машина совершенно герметична, что позволяет её действовать почти в любых условиях среды. Возможно, она даже обладает собственной системой жизнеобеспечения. Получив критический урон, машина теряет эту особенность до того как её броня не будет починена. Члены экипажа и пассажиры внутри герметичной техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не нарушив герметичность.

Глиссер *(Skimmer)*

К глиссерам применяются следующие правила:

● Глиссеры постоянно находятся примерно в двух метрах над поверхностью, как большинство обладателей особенности *«Парящее»*, но могут подниматься и выше, когда облетают высокие, находящиеся на земле препятствия. Глиссеры также могут летать на *низкой высоте* (см. стр. 35).

● Глиссеры игнорируют все виды *пересечённой местности*, если ведущий не укажет иного.

● Глиссеры получают бонус +10 к тестам, связанным с *маневренностью*.

● Глиссеры – не самолеты и не могут подниматься на значительную высоту. Тем не менее, внезапный отказ двигателей может обернуться трагедией, поскольку заглохший глиссер начинает падать и может врезаться в землю на очень большой скорости. Глиссеры подчиняются правилам *крушений* (см. стр. 271).

● Глиссеры могут применять действие *«На таран!»* (см. стр. 264) но провал теста *«Управления»* будет означать *крушение*, вызванное столкновением со своей целью. Ни к чему хорошему это не приведёт. Подробности на стр. 271.

● По глиссерам всегда труднее попасть в ближнем бою, чем по их наземным собратьям. Все попытки атаковать глиссер в ближнем бою получают штраф -10 на Ближний бой.

● При движении глиссеры могут поворачиваться столько раз, сколько захотят, независимо от того, на какое расстояние они передвигались.

Гусеничная техника *(Tracked Vehicle)*

К гусеничной технике применяются следующие правила:

● Гусеничная техника получает штраф -10 к тестам, связанным с *маневренностью*.

● Гусеничная техника получает бонус +10 к тестам, связанным с *пересечённой местностью*.

● Любое получение гусеничной техникой критического урона ходовой части приводит к замедлению техники. Результат броска по таблице критического урона показывает, во сколько раз сокращается скорость (округлять *вниз*).

● Ходовая часть гусеничной техники более сложна, чем обычные колёсные механизмы. Поэтому восстановление критического урона ходовой части таких машин, а также *поломок* ходовой части (*«Ходовая часть повреждена»*, *«Ходовая часть сломана»*, *«Ходовая часть уничтожена»*) длится вдвое дольше обычного (см. стр. 273).

Демоническая одержимость *(Daemonic Possession)*

Благодаря захватившим её демоническим сущностям, машина не нуждается в экипаже – она сама себе экипаж. При необходимости она использует свой собственный профиль характеристик. Эта особенность позволяет машине стрелять изо всех орудий в качестве одного действия атаки, как если бы каждое орудие имело своего стрелка. Также демонически одержимая техника может атаковать в ближнем бою, если оснащена чем-либо для ближнего боя и рядом с ней находится подходящая жертва. Кроме того, демоническая машина игнорирует эффекты критического урона, причиняющие какой-либо урон экипажу. Сама техника всё также может получать эффекты критического урона, но игнорирует те, что направлены на экипаж.

Закрытый *(Enclosed)*

Большая часть техники укрывает членов экипажа от врага за толстой броней, надёжными люками и тяжёлыми аппарелями. Члены экипажа и пассажиры внутри закрытой техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не воспользовавшись люком, дверью, бойницей и т. п. Сидящих внутри машины нельзя выцеливать какой-либо атакой (если тому нет веских причин – например, воздействующие на разум психосилы только на людей и будут работать).

Колёсная техника *(Wheeled Vehicle)*

К колёсной технике применяются следующие правила:

● Колёсная техника получает штраф -20 к тестам, связанным с *пересечённой местностью*.

● Колёсная техника получает бонус +10 к тестам, связанным с *маневренностью*.

● Колесной техникой с поврежденной ходовой частью, очень сложно управлять, а потеря даже одного колеса заставит самого опытного водителя вступить в нелёгкий поединок с машиной, катящейся по прямой – хорошо, если не в самую гущу битвы. Колесная техника получает урон ходовой части по общим правилам, но после получения такового любое передвижение требует теста *«Управления»*, а все тесты, связанные с *маневренностью*, получают штраф -10.

● Ходовая часть колесной техники намного проще, чем танковые гусеницы. Поэтому восстановление критического урона ходовой части таких машин, а также *поломок* ходовой части (*«Ходовая часть повреждена»*, *«Ходовая часть сломана»*, *«Ходовая часть уничтожена»*) длится вдвое меньше обычного (см. стр. 273).

Командно-штабная машина *(Command and Control)*

Эта машина предназначена для командира и оснащена всем для того, чтобы служить источником приказов для подчиненных. Она может обладать усиленной системой связи или выделяться лишь большим знаменем, устрашающими трофеями и тотемами или пылающими символами веры. Командир такой машины (или водитель, если командир не выделен как отдельная роль в экипаже) может воздействовать своим умением *«Командование»* на количество отрядов или других машин (в любых сочетаниях), равное своему бонусу Товарищества. Эффект складывается с воздействием других основанных на Товариществе талантов, таких как *«Железная дисциплина»*, *«Мастер-оратор»* и т. д. Любой персонаж, командующий через эту машину также получает бонус +10 к тестам *«Командования»*.

Мотоцикл *(Bike)*

Эти малогабаритные средства передвижения существуют во множестве видов – от железных скакунов Адептус Астартес до изящных реактивных мотоциклов, на которых сражаются эльдары, и дымящих орочьих байков. Мотоциклы подчиняются всем правилам техники и считаются имеющими особенность *«Открытый»*. Однако, из-за их малого размера и низкого профиля, в ближнем бою, враг, атакующий мотоцикл, может выбрать, бить по технике или седоку без необходимости заявлять *точечную атаку*. Кроме того, мотоциклист может использовать специальное действие *«Ударил-отступил»* (см. стр. 265), но не может применять действие *«На таран!»*. Как правило, мотоциклы – колёсный транспорт, но встречаются исключения – глиссеры и очень редкие гусеничные мотоциклы.

Неподвижный *(Immobile)*

Некоторые образцы техники – например, десантные капсулы – оснащены двигателями, не предназначенными для передвижения по земле. Техника с этой особенностью не может передвигаться своими силами, имеет показатель *маневренности* (+0) и не может совершать *виражи*. Как правило, неподвижная техника все-таки оснащена какими-то системами передвижения (например, мощными двигателями, что могут вернуть десантную капсулу на орбиту) и вызываемый критическим уроном ущерб ходовой части применяется именно к этим системам.

Неуклюжый *(Ponderous)*

Некоторые машины настолько громадны и тяжелы, что вообще не способны двигаться быстро. Техника, имеющая эту особенность, не может применять действие *«Педаль в пол!»*, а передвижение на *тактической скорости* для неё требует полного действия (а стало быть, она никогда не сможет передвигаться на удвоенной *тактической скорости*). Если машина с этой особенностью также имеет особенность *«Форсаж»*, обе особенности нейтрализуют друг друга, и машина подчиняется обычным правилам передвижения.

Открытый *(Open-topped)*

Члены экипажа и пассажиры этой машины открыты всем ветрам. Это позволяет пассажирам стрелять из своего личного оружия, оставаясь в едущей машине. Враг, атакующий открытую технику, может выбрать, бить по технике или седокам, использовав действие *«Точечная атака»*. Кроме того, стрельба по открытой технике из оружия со свойствами *«Взрыв»* и *«Распыляющее»* задевает и пассажиров, если они находятся в пределах дальности поражения. Члены экипажа и пассажиры открытой техники могут атаковать врага, используя своё личное оружие.

Простая конструкция *(Rugged)*

Неприхотливый двигатель, заменяемые бронепластины и продублированные топливные системы могут значительно облегчить ремонт машины, сберегая время и ресурсы, а также позволяя ей вернуться в строй намного быстрее, чем более сложной технике. Все тесты *ремонта,* сделанные для починки машины с этой особенностью, получают бонус +20.

Развалюха *(Ramshackle)*

Эта собранная из того, что подвернулось под руку и безо всякого плана машина может развалиться от каждого чиха; вместе с тем, в ней столько лишних деталей и аварийных систем, что чинить её очень просто. Делая бросок *праведного гнева* против такой машины, игрок бросает 1к10, а не 1к5. Тараня другие машины, здания и другие относительно твёрдые объекты, развалюха получает удвоенный урон. Ремонт развалюх занимает вдвое меньше времени, а тесты, сделанные для этого ремонта, получают бонус +20. Понесшие урон развалюхи всегда считаются *легко повреждёнными*, если не понесли критического урона.

Саморемонт *(Damage Control)*

Эта техника обладает некими возможностями саморемонта. Это может быть древний машинный дух, порабощённые сервиторы, быстро восстанавливающиеся элементы из призрачной кости или даже команда гротов, лазающих по корпусу, стуча молотками в попытках удержать на месте отваливающиеся бронепластины и связывая провода. Когда такая машина получает критический урон от вражеского *праведного гнева*, командир такой машины (или водитель, если командир не выделен как отдельная роль в экипаже) может принудить противника перебросить 1к5, определяющий нанесенный критический урон. Результат переброса – окончательный, и принимается, даже если он хуже первоначального. Кроме того, если такая машина загорается, то любые попытки потушить огонь – как для членов экипажа, так и для пассажиров – считаются свободным действием.

Сверхтяжёлый *(Super-heavy)*

Сверхтяжёлые танки и другая колоссальная техника, что громадными левиафанами возвышающаяся над полем битвы, в одиночку способны уничтожать толпы пехоты и целые танковые колонны или охотиться на более крупную дичь – титанов или орочьих верзил. Эти тяжеловооружённые и забронированные со всех сторон исполины едва ли страдают от проблем, что отравляют жизнь их младшим братьям. Сверхтяжёлая техника игнорирует штраф за движение по *пересечённой местности* и может преодолевать препятствия (груды камней, противотанковые заграждения, упавшие деревья, руины) без штрафов. Сверхтяжелые шагоходы способны перешагивать через препятствия до пяти метров высотой или идти напролом через стены, лес и небольшие здания без всяких неприятных последствий. Вся сверхтяжелая техника также обладает особенностью *«Неуклюжий»*.

Тяжелобронированный *(Reinforced Armour)*

Броня этой машины усилена, а её важнейшие системы укрыты дополнительными слоями керамита или адамантина. Такая техника ополовинивает получаемый критический урон (округлять вверх). Эта особенность никак не влияет на броски по таблице критического урона для техники, вызванные *праведным гневом*.

Улучшенная командно-штабная машина *(Improved Command and Control)*

Машины, что возглавляют большие танковые формирования, оснащены ещё лучше, чем обычная командно-штабная техника. У неё на вооружении могут стоять усовершенствованные средства связи и сканеры. Другие, более примитивные расы – например, орки – используют для того же «орательные трубы» или даже кучки гротов, радостно размахивающих знамёнами и эмблемами. Командир такой машины (или водитель, если командир не выделен как отдельная роль в экипаже) может воздействовать своим умением *«Командование»* на количество отрядов или других машин (в любых сочетаниях), равное своему бонусу Товарищества. Эффект складывается с воздействием других основанных на Товариществе талантов, таких как *«Железная дисциплина», «Мастер-оратор»* и т. д. Любой персонаж, командующий через эту машину также получает бонус +20 к тестам *«Командования»* и может перебрасывать проваленные тесты *«Командования»*. Обычно такие машины используют, чтобы координировать действия значительных сил – рот Имперской Гвардии или целых полков сверхтяжёлых танков.

Форсаж *(Enhanced Motive Systems)*

У машины есть некий способ выжать больше мощности из своих двигателей – залить более качественный прометий, использовать древний ксенотех или даже специального топливного сквига. Используя действие *«Педаль в пол!»*, такая машина может удвоить свою *тактическую скорость* в качестве частичного, а не полного действия, и утроить – за счёт полного. Последнее также отыгрывается по правилам действия *«Педаль в пол!»*, но *тактическая скорость* при этом утраивается, а не удваивается, тест *«Управления»* становиться **простым (+10)** вместо **трудного (-10)**. Если машина с этой особенностью также имеет особенность *«Неуклюжий»*, обе особенности нейтрализуют друг друга, и машина подчиняется обычным правилам передвижения.

Шагоход *(Walker)*

К шагоходам применяются следующие правила:

● Благодаря длинным ногам и большим ступням, шагоходы игнорируют большую часть *пересечённой местности*. Местность, изобилующую камнями, противотанковыми заграждениями, упавшими деревьями и небольшими обломками и руинами, шагоходы считают открытой. Какие конкретно элементы ландшафта шагоход может проигнорировать, определяет ведущий.

● Шагоходы не могут предпринимать действие *«На таран!»*, но могут предпринимать *«Натиск»*.

● Куда более приспособленные для ближнего боя, шагоходы (или скорее, их водители) привыкли встречаться с врагом лицом к лицу. Шагоходы имеют *очки брони* и *стороны*, как и все остальные виды боевых машин. Для игроков и ведущего важно всегда осознавать, какой *стороной* к врагу повернут шагоход в бою, чтобы понимать, какую *сторону* врагу придется атаковать, и в каком направлении сможет атаковать врага сам шагоход. Любой шагоход может повернуться лицом к своему противнику в ближнем бою в конце своего хода в качестве свободного действия. Это не считается передвижением, но позволяет другим атакующим шагоход (если такие есть) атаковать его менее защищенные стороны.

● При движении шагоходы могут поворачиваться столько раз, сколько захотят, независимо от того, на какое расстояние они передвигались.

Боевая техника Имперской Гвардии

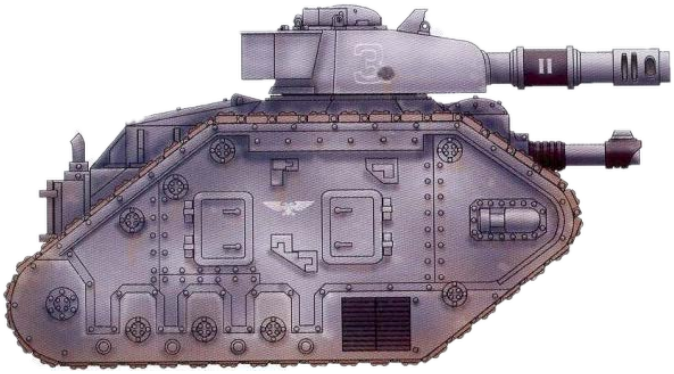
Следующий, далеко не исчерпывающий, раздел описывает несколько самых распространенных образцов боевой техники, стоящей на вооружении Имперской Гвардии. Немало перечисленных ниже моделей не только смертоносны, но и относительно просты в производстве – иначе и быть не может, ведь Департаменто Мунитурум вынужден поставлять бессчётное количество этих машин во все уголки галактики, где Империум ведет войны. Также см. дополнение **«Щит Человечества»**, где описано немало других боевых машин.

Средний танк «Леман Русс»

«Леман Русс» – рабочая лошадка бронетанковых рот Имперской Гвардии. Ни один другой танк не видел столько сражений, сколько тысячи лет служащий едва ли не на каждом театре военных действий в галактике «Леман Русс».

Благодаря несложным технологиям производства этот простой и надежный танк способен действовать в почти любых условиях и пересекать любое бездорожье. Множество орудий позволяют «Леману Руссу» вести бой с самыми разными врагами, а сравниться с ним по крепости брони – особенно, лобовой – могут разве что лучшие боевые машины Адептус Астартес.

Эти медлительные громадины положили начало целому семейству боевых машин – например, «Палачам» или «Аннигиляторам». Узнаваемый силуэт «Леман Русса» и характерный звук выстрелов его огромной пушки вдохновляет солдат не меньше чем пламенные проповеди священников или грозные окрики комиссаров.



«Леман Русс» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 55 **Броня:** лоб 40, борт 32, корма 20.	**Скорость:** крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** -10

Особенности: *«Гусеничная техника»*, *«Закрытый»*, *«Простая конструкция»*, *«Тяжелобронированный»*.

Экипаж: командир (башня), водитель, стрелок (башня), заряжающий/стрелок (башня, корпусное орудие), два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная крупнокалиберная пушка (300 м., 1/-/-, 3к10+10 В, ББ 8, Маг 12, 3 ПД, Взрыв (10), Оглушающее (3), Надежное)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Лазпушка (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Леман Русс» можно установить два **спонсонных орудия**. Выберите один вариант:

● Два тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Два тяжёлых огнемёта (Левый/правый борт, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

● Две плазменные пушки (Левый/правый борт, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающееся)

На «Леман Русс» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

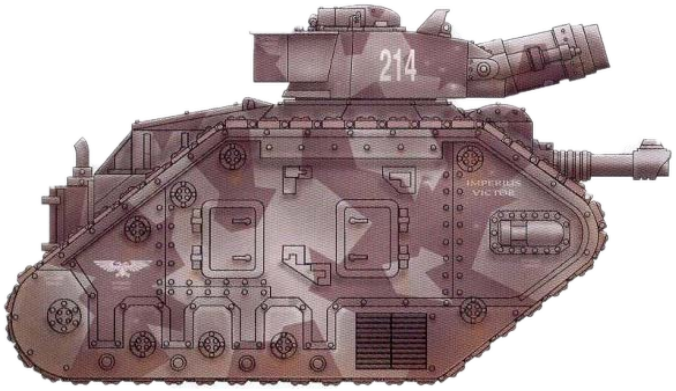
● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

«Леман Русс Разрушитель»

«Разрушитель» получил своё название в честь огромной осадной пушки, установленной в его башню. Она ведет огонь снарядами, что способны одним-единственным попаданием сравнять с землей здание, распылить на атомы отряд тяжелобронированной пехоты или превратить танк в груду покорёженной стали. Несмотря на всё это, главный калибр – это не единственное, что делает «Разрушители» столь опасными для врага и приносит обожание гвардейцев.

Основанный на шасси «Лемана Русса» и повторяющий многие его технологические решения, «Разрушитель» отличается от обычного среднего танка усиленным бронированием со всех сторон. Это делает его едва ли не самой медлительной боевой машиной, стоящей на вооружении Имперской Гвардии, почти таким же тихоходным как колоссальные сверхтяжёлые танки, но и самой защищенной. «Разрушители» – оплот обороны. Линии этих танков способны сдерживать атакующих часами, если не днями – пока хватает боеприпасов.

В наступлении, «Разрушители» используются как осадные танки, возглавляющие атаки на самые укрепленные позиции противника. Снаряжённые корпусными лазпушками и не менее опасным спонсонными орудиями – плазменными пушками или мультимельтами, они оставляют зияющие прорехи во вражьих рядах, позволяя своим более быстроходным собратьям выдвинуться вперед и занять опустевшие позиции. «Разрушители» – жизненно важная часть танковой роты.



«Леман Русс Разрушитель» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 60 **Броня:** лоб 40, борт 35, корма 22.	**Скорость:** крейсерская – 28 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** -15

Особенности: *«Гусеничная техника», «Закрытый», «Неуклюжий», «Тяжелобронированный»*.

Экипаж: командир (башня), водитель, стрелок (башня), заряжающий/стрелок (башня, корпусное орудие), два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная пушка «Разрушитель» (50 м., 1/-/-, 4к10+20 В, ББ 10, Маг 2, ПД, Взрыв (10), Оглушающее (3))

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Лазпушка (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Леман Русс Разрушитель» можно установить два **спонсонных орудия**. Выберите один вариант:

● Два тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Два тяжёлых огнемёта (Левый/правый борт, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

● Две плазменные пушки (Левый/правый борт, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающееся)

● Две мультимельты (Левый/правый борт, 60 м., 1/-/-, 2к10+16 Э, ББ 12, Маг 24, ПД, Взрыв (1), Мельта)

На «Леман Русс Разрушитель» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

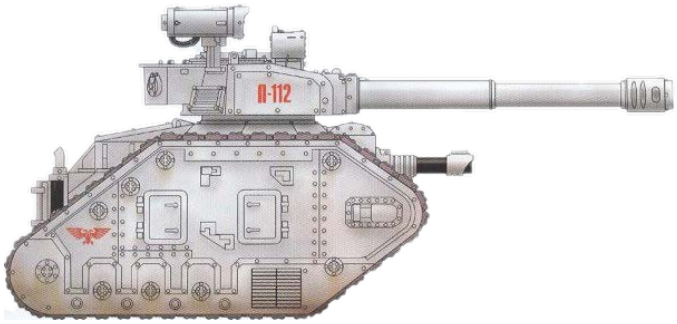
● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

«Леман Русс Покоритель»

Невероятно древняя и сложная модификация обычного «Лемана Русса», «Покоритель» – это командно-штабная машина и истребитель танков одновременно. Его примечательно длинноствольная пушка «Покоритель» способна вести огонь специальными противотанковыми снарядами, намного превосходящими свои аналоги. Встроенные средства связи делают такой танк естественным кандидатом на роль командной машины взвода или роты, а в экипажи «Покорителей» попадают лишь истинные асы.

Неприятная правда заключается в том, что в Имперскую Гвардию поставляется крайне мало «Покорителей». Очень немногие миры-кузницы обладают технологиями производства нужных орудий и снарядов. Многие «Покорители» вынуждены использовать обычные снаряды, когда запасы специальных одноимённых боеприпасов будут исчерпаны.

«Покорителей» стараются не бросать в атаку первыми, но и не держать в тылу – эти танки слишком ценны, чтобы попусту подставлять их под огонь врага, но слишком полезны, чтобы пренебрегать их огневой мощью и возможностями как командно-штабной техники. Дальнобойность орудий «Покорителей» означает, что они нередко будут уничтожать вражескую технику до того как та подойдет достаточно близко, чтобы начать палить изо всех стволов. Танковые командиры, достаточно заслуженные, чтобы водить в бой «Покорители» имеют отличные виды на повышение в звании, а их боевые машины приносят Гвардии славу по имя Бога-Императора.



«Леман Русс Покоритель» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 55 **Броня:** лоб 40, борт 32, корма 20.	**Скорость:** крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** -10

Особенности: *«Гусеничная техника», «Закрытый», «Командно-штабная машина», «Тяжелобронированный»*.

Экипаж: командир (башня), водитель, стрелок (башня), заряжающий/стрелок (башня, корпусное орудие), два дополнительных стрелка (спонсонные орудия; если есть).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная пушка «Покоритель» (900 м., 1/-/-, 3к10+5 В, ББ 16, Маг 6, 2 ПД, Точное)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Лазпушка (Лоб, 300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3)

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Леман Русс Покоритель» можно установить два **спонсонных орудия**. Выберите один вариант:

● Два тяжёлых болтера (Левый/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Два тяжёлых огнемёта (Левый/правый борт, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

● Две плазменные пушки (Левый/правый борт, 120 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 8, Маг 32, 5 ПД, Взрыв (1), Максимальный режим, Перегревающееся)

На «Леман Русс Покоритель» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Лишь очень немногие миры-кузницы ещё производят «Покорители». Это приводит к тому, что определить, на какой планете был создан каждый танк, легко, особенно если учесть, что некоторые кузницы вносят в оригинальную конструкцию свои модификации. По решению ведущего, вместо обычного «Покорителя» можно использовать «Покоритель» модели Грифонны или Стигии. Эти танки отличаются от обычного «Покорителя» наличием шквалболтера в башне (Соосное орудие, 90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее).

Боевая машина пехоты «Химера»

«Химера» – это далеко не просто средство передвижения для пехоты, а одновременно транспорт и лёгкий танк, универсальный корпус которого служит основой для множества боевых машин Гвардии.

«Химера» создана для доставки пехотного отделения в бой и его поддержки. Лобовая броня позволяет использовать «Химеры» при штурмах. Эти машины формируют идеальное остриё копья, удар которого поддерживают огнём сидящие внутри гвардейцы.

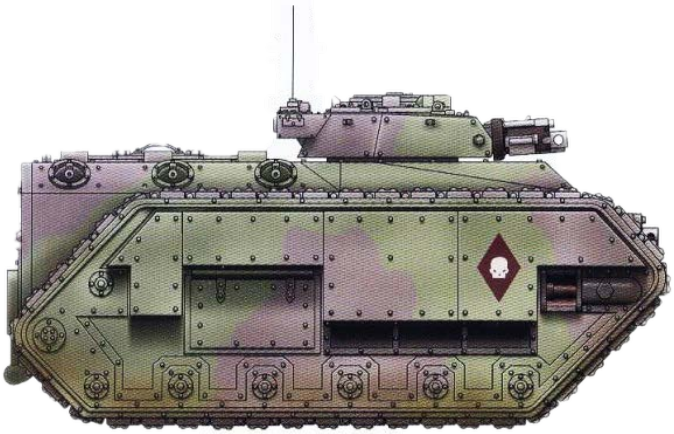
Ещё одно преимущество «Химер» – распространённость. На базе «Химер» создано больше техники, чем на любой другой – корпус этой машины лежит в основе и командной «Саламандры» и самоходной «Медузы». Да и обычная «Химера» имеет множество вариаций – её башню и корпус можно приспособить под множество видов вооружения, достигая таким образом уровня тактической гибкости, обычно недостижимого для Имперской Гвардии. «Химеры» используют и другие ведомства – например, Инквизиция и Адептус Арбитрес – делая её одной из самых распространенных машин в галактике.

«Химера» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 35 **Броня:** лоб 30, борт 22, корма 16.	**Скорость:** крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +0

Особенности: *«Амфибия», «Гусеничная техника», «Закрытый», «Простая конструкция»*.

Экипаж: командир/стрелок (башня), водитель, стрелок (корпусное орудие).

Транспортная вместимость: двенадцать гвардейцев и их снаряжение.



Орудия:

Башенное орудие (выберите одно):

● Мультилазер (150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 100, 2 ПД, Надежное)

● Тяжёлый болтер (150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Тяжёлый огнемёт (30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

● Автопушка (300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 40, 2 ПД, Надежное)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Химеру» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Существует множество разновидностей «Химер». Одна из самых распространенных – командная, что возглавляет взводы мотопехоты. По решению ведущего, «Химера» может получить особенность *«Командно-штабная машина»*. Кроме того, большинство «Химер» имеют бойницы в бортах (по три с каждого). Иногда в бойницах монтируют лазганы (считаются корпусными орудиями), из которых могут стрелять пассажиры. Если таких лазганов нет, пассажиры могут стрелять из бойниц, используя личное оружие. Также у «Химеры» есть люк в крыше, который можно использовать для погрузки, выгрузки или ведения огня.

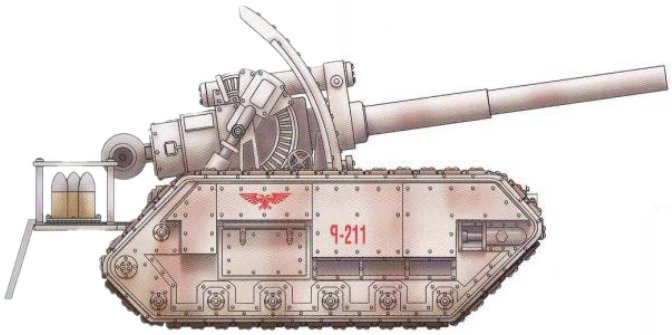
Поисково-ударные ракеты

Почему-то авторы привели в этой главе профиль поисково-ударной ракеты, но не указали, что **буквально каждый** образчик описанной в этом разделе техники (если верить бэку), можно оснастить таковой.

«Василиск»

Вовсю демонстрирующий универсальность шасси «Химеры», «Василиск» – вообще не транспортное средство, а лучшая из артиллерийских установок Имперской Гвардии. Под рёв могучих «Сотрясателей», установленных на «Василиски», не раз решалась судьба целых секторов. Благодаря простой конструкции, эта машина остается одной из самых распространенных в Гвардии артиллерийских установок.

Батареи «Василисков» способны разрушать целые города, прореживать танковые колонны и оставлять кровавые просеки в рядах наступающей пехоты. Такие возможности предоставляют «Сотрясателям» их снаряды – настолько мощные, что способны буквально сотрясать землю при попадании. Однако возможности «Василисков» не исчерпываются простым уничтожением врагов Императора – они способны вести огонь самыми разными типами снарядов, поддерживая своих товарищей-пехотинцев. Вспышки осветительных снарядов превращают ночь в день, открывая ксеносов и еретиков взору воинов Императора, а разрывы дымовых позволяют гвардейцам безопасно подобраться к своим врагам. Воистину, «Василиски» – это не просто орудия. Это – важнейшая часть имперской военной машины.



«Василиск» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 40 **Броня:** лоб 30, борт 18, корма 16.	**Скорость:** крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** -5

Особенности: *«Гусеничная техника», «Открытый».*

Экипаж: командир/стрелок (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие), заряжающий (главное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Неподвижная пушка «Сотрясатель» (3500 м., 1/-/-, 4к10+10 В, ББ 8, Маг 1, ПД, Взрыв (20), Оглушающее (3), Навесное (5))

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Василиск» можно установить одно **турельное орудие** в передней части корпуса. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

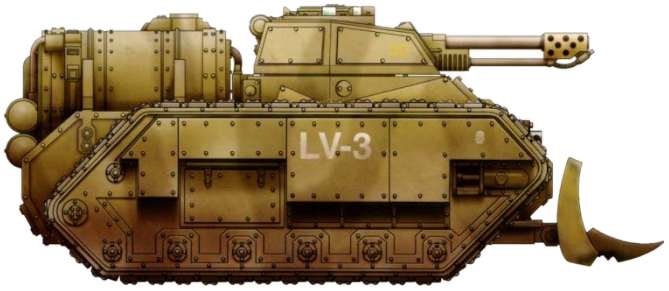
Существует несколько модификаций «Василиска» – в том числе, с полностью закрытым отсеком для экипажа. По решению ведущего «Василиск» может получить особенность *«Закрытый»*, потеряв особенность *«Открытый»*. Кроме того, в отличие от многих других артиллерийских платформ, «Василиск» способен вести огонь прямой наводкой. Затрачивая полное действие, экипаж может отнять (или вернуть) особенность *«Навесное»* у орудия своего «Василиска». Когда пушка стреляет прямой наводкой, применяются обычные правила, включая необходимость видеть цель.

Огнемётный танк «Цербер»

Один из самых узкоспециализированных образцов боевой техники, сконструированных на шасси «Химеры» – это огнемётный танк «Цербер», созданный для уничтожения больших масс пехоты опустошительными залпами инфернопушки. «Цербер» – настоящее чудовище, заливающее всё вокруг потоками пылающего прометия. В бою рёв мощных насосов этого танка быстро сменяется мучительными криками несчастных, угодивших в огненную волну.

В экипажи «Церберов» попадают лишь самые безрассудные и надменные гвардейцы – тех, кого не беспокоит то, что вместо надёжной брони по бортам у них висят дополнительные баки легковоспламеняющегося прометия. Каждое вражеский выстрел может обернуться настоящей катастрофой, и потому беззащитные пехотинцы стараются держаться подальше от машины, которая способна от одного попадания превратиться в огромный огненный шар.

Несмотря на очевидные недостатки, «Церберы» считаются хорошей машиной для стремительного удара, что должна идти перед основными порядками пехоты, зачищать позиции противника и прокладывать путь тяжёлой технике. Врагам Империума ведом страх перед «Церберами», и их экипажи используют этот ужас при каждой возможности.



«Цербер» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 30 **Броня:** лоб 30, борт 28, корма 18.	**Скорость:** крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Гусеничная техника», «Взрывоопасный», «Закрытый», «Форсаж», «Тяжелобронированный»,*

Экипаж: командир/стрелок (главное орудие), водитель, стрелок (корпусное орудие).

Транспортная вместимость: нет.

Орудия:

Башенная инфернопушка (50 м., 1/-/-, 2к10+15 Э, ББ 8, Маг 100, -, Огненное, Распыляющее)

Корпусное орудие (выберите одно):

● Тяжёлый болтер (Лоб, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее)

● Тяжёлый огнемёт (Лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

Дополнительно:

На «Цербер» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Большое количество прометия на борту служит «Церберу» большим боезапасом. Пушка «Цербера» удваивает свой объем магазина с 50 до 100 (это уже включено в профиль выше). Кроме того, потратив весь боеприпас к пушке «Инферно», «Цербер» лишается особенности *«Взрывоопасный»*, до тех пор пока пушка не будет перезаправлена.

Разведывательный шагоход «Часовой»

Маленький и лёгкий «Часовой» обычно используют как разведывательный шагоход, что двигается впереди пехоты и обнаруживает скопления врагов или устраивает засады против выдвинувшихся вперед сил противника. Кроме того, «Часовые» служат великолепными передвижными платформами для орудий поддержки, особенно в ограниченных пространствах, где их высокая мобильность и возможность носить тяжёлое вооружение просто незаменимы.

«Часовые» слабо бронированы, и многие модели оставляют пилота на милость стихий. Это делает такие шагоходы неподходящими для затяжных перестрелок или действий на передовой. Пилоты вынуждены тщательно выбирать цели и помнить, что за скорость они платят уязвимостью. Существуют модификации «Часовых» с закрытыми кабинами или даже тяжёлым бронированием, но в разведке они применяются очень редко.

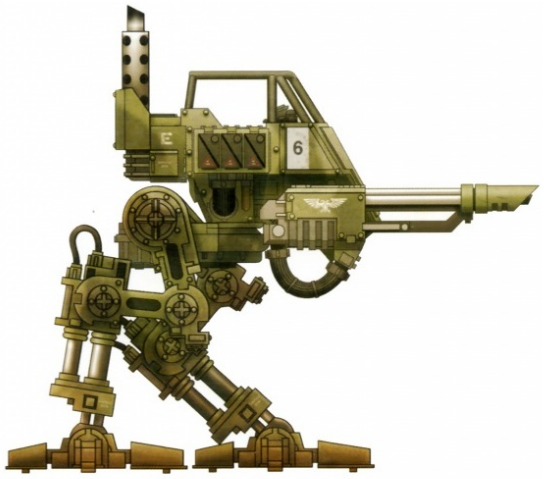
Существует много видов орудий для «Часовых», что позволяет командованию направлять против определённого врага наиболее эффективно вооруженные машины. Самый распространенный вариант – мультилазер, но дальнобойные автопушки и могучие лазерные тоже не редкость. Есть и более специализированные варианты – например, элизийский десантный «Часовой» снаряжен мультимельтой – оружием, которое нечасто встретишь за пределами гвардейских танковых рот. Тактическая гибкость и высокая проходимость, превосходящая таковую у более тяжёлой техники, делает «Часовых» ценным ресурсом Имперской Гвардии.

«Часовой» (Техника, шагоход)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 25, борт 15, корма 15.	**Скорость:** крейсерская – 45 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Открытый»*, *«Форсаж»*, *«Шагоход»*.

Экипаж: водитель

Транспортная вместимость: нет.



Орудия:

Выберите одно:

● Мультилазер (150 м., -/-/5, 2к10+10 Э, ББ 2, Маг 100, 2 ПД, Надежное)

● Тяжёлый огнемёт (30 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 4, Маг 20, 2 ПД, Огненное, Распыляющее)

● Автопушка (300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 40, 2 ПД, Надежное)

● Лазпушка (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, 2 ПД, Проверенное (3))

Специальные правила

Некоторых «Часовых» снаряжают специальными цепными пилами для расчистки больших лесных массивов. Эти пилы не приспособлены для ближнего боя, но это не смущает пилотов тех шагоходов, которым нужно срочно разобраться с врагом, подобравшимся слишком близко. По решению ведущего «Часовой» может быть снабжен большим цепным клинком (холодное, 2к10+4 Р, ББ 4, Разрывающее, Громоздкое), которым он может сражаться как любым другим холодным оружием. Бонус Силы пилота не добавляется к урону, что наносит клинок. Клинок не заменяет стрелковое вооружение «Часового». Также ведущий может отнять особенность *«Форсаж»*, дав взамен особенности *«Тяжелобронированный»* и/или *«Закрытый»*. Получив особенность *«Закрытый»*, шагоход теряет особенность *«Открытый»*. Наконец, в очень редких случаях «Часовой» может получить от ведущего особенность *«Высадка с орбиты»*, чтобы отразить возможность сбрасывать шагоход на гравишютах. Учтите, что этот способ высадки применяется практически только элизийцами.

«Гибельный клинок»

«Гибельные клинки» – одни из самых опасных танков, что можно встретить на полях битв в сорок первом тысячелетии. По сравнению с этими колоссами даже могучие «Леманы Руссы» выглядят крошечными и жалкими, а подъём боевого духа, который испытывает солдат, увидевший такие стальные левиафаны в бою, невозможно переоценить. Каждый «Гибельный клинок» несет столько орудий, что может одновременно вести бой с бо́льшим количеством целей, чем иная танковая рота. Броню этого исполина не берет почти никакое стрелковое оружие, и он способен пережить попадания, что разнесли бы в клочья даже «Леман Русс Разрушитель».

Главное орудие такого танка – огромная пушка, что ведет огонь специально разработанными реактивными снарядами, способными обратить всё поле боя в выжженную пустошь, неся смерть и разрушение. Соосно с этим орудием установлена автопушка, обычно используемая для корректировки огня. Более того, в отличие от некоторых других моделей сверхтяжелой боевой техники, арсеналы «Гибельного клинка» не исчерпываются его главным калибром. Установленная в передней части корпуса пушка «Разрушитель» делает танк смертоносным на близких дистанциях, а три спаренных тяжёлых болтера обеспечивают ему возможность вести оборонительный огонь, мощи которого позавидует целый взвод «Леманов Руссов». Наконец, две башни с лазпушками обеспечивают «Гибельному клинку» защиту с флангов – в особенности от стремительных шагоходов, очень опасных для неповоротливого танка.

Командиры «Гибельных клинков» для других танкистов – это боги среди людей. Любая имперская армия жаждет заполучить в свои ряды хотя бы одну их могучую машину, не говоря уже о большем. Даже один «Гибельный клинок» способен обернуть поражение в победу или положить конец долгой осаде – ибо ничто не сможет преградить ему путь.

«Гибельный клинок» (Техника, гусеничная)	
Прочность: 120 **Броня:** лоб 45, борт 38, корма 30.	**Скорость:** крейсерская – 25 км/ч, тактическая – 8 м.
Размер: колоссальный (9)	**Маневренность:** -30

Особенности: *«Гусеничная техника»*, *«Закрытый»*, *«Командно-штабная машина»*, *«Неуклюжий»*, *«Саморемонт»*, *«Сверхтяжелый»*, *«Тяжелобронированный»*.

Экипаж: командир (башня), водитель, пять стрелков (главное орудие, пушка «Разрушитель», башенный тяжёлый болтер, спонсонные орудия), два заряжающих (главное орудие, пушка «Разрушитель»). Также «Гибельному клинку» обычно придается оператор вокса, а иногда в экипаж входит и машиновед.

Транспортная вместимость: нет.

Противотанковые заграждения

Противотанковые заграждения – это приземистые усечённые пирамиды из усиленного пластбетона примерно трёх метров в ширину, полутора – в высоту и массой в несколько тонн. Ряды таких препятствий не дадут вражеской технике свободно проехать куда вздумается или вынудят её двигаться в заранее подготовленный огневой мешок. Такие заграждения не только непроходимы для танков (кроме самых тяжёлых), но и могут служить отличным укрытием для пехотинцев. За заграждением может прятаться один человек. Если персонаж присядет, то укрытие даст ему 32 *очка брони* на все зоны попадания. Если он будет стоять в полный рост, заграждение будет давать *очки брони* только на *торс* и *ноги*.

Орудия:

● **Башенная пушка «Гибельный клинок»** (750 м., 1/-/-, 3к10+15 В, ББ 10, Маг 12, 3 ПД, Взрыв (12), Оглушающее (3), Надежное) с **соосно установленной автопушкой М34** (300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг 20, 2 ПД, Огриноустойчиве, Надёжное).

● **Корпусная пушка «Разрушитель»** (Лоб, 50 м., 1/-/-, 4к10+20 В, ББ 10, Маг 2, ПД, Взрыв (10), Оглушающее (3))

● **Башенные спаренные тяжёлые болтеры** (150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее, Спаренное)

● **Два спонсонных спаренных тяжёлых болтера** (Левый борт/правый борт, 150 м., -/-/6, 1к10+8 В, ББ 5, Маг 60, ПД, Разрывающее, Спаренное)

● **Две башенные лазпушки** (300 м., 1/-/-, 5к10+10 Э, ББ 10, Маг 30, ПД, Проверенное (3))

Дополнительно:

На «Гибельный клинок» можно установить одно **турельное орудие** на верху башни. Выберите одно:

● Тяжёлый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД)

● Шквальный болтер (90 м., 1/2/4, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 60, ПД, Шквальное, Разрывающее)

Специальные правила

Орудия «Гибельного клинка» крепятся по всему корпусу. Башенные лазпушки установлены поверх спонсонных тяжёлых болтерах, а башенные тяжёлые болтеры – в передней части корпуса, справа от пушки «Разрушитель». Помните, что хотя башни могут поворачиваться на 360 градусов, сам танк перекрывает им часть этого сектора (особенно это касается башни с тяжёлым болтером). В лазпушках «Гибельного клинка» обитают сложные машинные духи, благодаря чему эти орудия могут стрелять в разные цели одновременно со спонсонными тяжелыми болтерами и управляются теми же стрелками. На выстрел и из лазпушки и из тяжёлого болтера стрелок тратит одно полное действие.

«Гибельный клинок» нередко используют не просто как командно-штабную машину, но как подвижный штаб-крепость, способный координировать атаки целых дивизионов. По решению ведущего, танк может обладать особенностью *«Улучшенная командно-штабная машина»* вместо особенности *«Командно-штабная машина»*. Кроме того, «Гибельный клинок» может обладать особенностью *«Герметичный»*. Если в экипаж танка входит машиновед, он совершенствует системы саморемонта – особенность *«Тяжелобронированный»* начинает работать против *праведного гнева*, а все тесты, сделанные для того, чтобы потушить пожар, получают бонус +20.

Психосилы

Применение психосил

•

Биомантия

•

Пиромантия

•

Прорицания

•

Телекинез

•

Телепатия

Глава VII

Психосилы

*«Нам велели не говорить с ним. Простейший приказ, который я когда-либо надеялся получить, если уж начистоту. И не думал, что он вообще **может** говорить. Единственное, что заметил – капитан и его люди всегда прятали этого типа; накачивали наркотой и прятали. Они называют его «своим секретным оружием». Но я никогда не видел, что он хоть что-то делал. Они говорили, что пускали его в дело на Критосе, но, если и так, я того не видел. Может, это было, когда тот охрененный огненный шквал спалил кучу врагов? Что? Он вызвал этот шквал? Да ладно тебе заливать! На такое никто не способен»*

- пересуды на борту «Ран искупления»

Губительные силы. Невероятные возможности разрушения. Козырь, способный выиграть войну. Именно так многие в Департаменто Мунитурум рассматривают псайкеров. Для солдат же, рядом с которыми служат эти существа, они – непонятные чудовища, обладающие жуткими способностями, которых держит в узде только наставленное на них дуло комиссарского болт-пистолета. Псайкеров не без причин страшатся во всем Империуме. На диких мирах колдуны якшаются с демонами и нарушают сами законы природы. Жители более цивилизованных мест, неожиданно проявившие психические способности, вряд ли будут иметь время хотя бы осознать свою силу до тех пор, пока их не схватят и отправят на Чёрные корабли. Там некоторых сочтут достаточно полезными и отправят служить туда, где они будут нужны; тем, кто выкажут себя слишком опасными и неуправляемыми, не позволят жить дальше. Иных увозят на Святую Терру. Оказавшись там, они присоединяться к хору из десяти тысяч псайкеров, что отдают свои души, дабы Император мог прожить ещё один день.

С каким бы страхом и недоверием не относились к псайкерам, без них Империум не смог бы существовать. Псайкеры объединяют человечество воедино, ибо психическая связь – единственная, что способна преодолевать огромные межзвёздные расстояния. Астропаты передают приказы, направляя огромные армии. Без них Империум бы пал, ибо миры человечества не смогли бы связаться даже с правителями своих секторов.

Но не стоит забывать о том, что каждый псайкер несёт страшную опасность для всех окружающих. Каждый из них – врата, через которые демоны Варпа могут попасть в тварный мир и начать сеять смерть и разрушения. Стало быть, сбор и обучение всех выказывающих хотя бы малейшие следы психических способностей становится важной – и зачастую, жестокой – обязанностью. Те же, кто надеется, что его дар псайкера позволит обрести силу и создать вокруг себя культ, очень быстро попадают в руки Инквизиции.

Однако же, те, кто докажут свою полезность, смогут трудиться на благо человечества. Умных и способных псайкеров направляют в Гвардию или Флот, где они смогут давать командирам советы, подсказанные самим эфиром. Самые хитрые и одарённые могут попасть на службу в Инквизицию. Многим ставят клейма и отметки, которые позволяют легко опознать псайкера и покарать его за любые необычные поступки, где бы он ни был.

Псайкеры в Имперской Гвардии

Псайкеры играют важную роль в Имперской Гвардии. Собираясь в крупные хоры, они могут объединять свои силы и творить настоящие чудеса. Набравшись опыта, псайкер способен возвыситься до титула псайкера-примарис и сопровождать имперских офицеров в бою и в одиночку выигрывать битвы. Большинство гвардейцев смотрит на этих могущественных людей со смесью страха и благоговения, а приписанный к отделению псайкер всегда вызывает напряжение.

Схоластика Псайкана

Империуму нужны псайкеры, но лишь те, что смогут использовать необузданные силы Варпа на благо Человечества. На любом имперском мире псайкеров отлавливают, собирают, усыпляют и отправляют на борт жутких Чёрных кораблей. Там их будут испытывать и отбирать достойных послушников для почтенной Схоластики Псайкана – места где их научат контролировать свои способности. Очень малая часть огромного «урожая» Чёрных кораблей сможет остаться в живых после всех процедур. Большинство встретит смерть во время безжалостных тренировок или от руки надзирателей, если те сочтут, что ученик больше не может держать свои силы в узде. Чтобы научиться управлять энергиями Варпа, нужно понять их природу. Многие сходят с ума, впервые вглядевшись в бездну Имматериума, и осознав, что она вглядывается в них. Те же, кто смог пережить все испытания, ставятся санкционированными псайкерами. Те, что выкажут исключительные способности и железный самоконтроль, могут стать приближёнными очень могущественных людей. Большинству же предоставляется возможность послужить Империуму и доказать свою верность Императору в рядах Имперской Гвардии.

Враг

К сожалению для гвардейцев, сражающихся на войнах Империума, санкционированные псайкеры – не единственные существа в галактике, что способны управлять энергиями Варпа. В рядах почти всех врагов человечества есть свои псайкеры – от загадочных эльдарских провидцев и отвратительных колдунов Хаоса до непредсказуемых орков-чудил и зловещих зоантропов тиранидских флотов-ульев. Гвардейцы могут сойти с ума, просто увидев то, на что способны эти существа.

Психосилы в Only War

Психосилы – это зримые проявления способностей псайкера, которые и отличают его от большинства людей. В **Only War** психосилы доступны только тем персонажам, что являются санкционированными псайкерами, хотя в ходе своих приключений солдаты могут повстречать и иных существ, балующихся силами Варпа. В любом случае, ведущий и игроки должны использовать изложенные ниже правила для того, чтобы отобразить в игре смертоносные дарования псайкеров.

Пси-рейтинг

Пси-рейтинг (ПР) – это грубый способ измерить способности псайкера и его умение черпать силу из Варпа. Чем выше пси-рейтинг, тем сильнее псайкер. Пси-рейтинг может варьироваться от 1 (имперский псайкер-новичок или слабенькая ведьма) до 10 (чудовищный великий демон или искусный эльдарский провидец), а в некоторых чрезвычайных случаях может быть и выше. Пси-рейтинг определяет силу творимых психосил. Чтобы вообще иметь возможность их творить, псайкер должен обладать хотя бы пси-рейтингом 1.

Все санкционированные псайкеры начинают игру с пси-рейтингом 2. В отличие от остальных показателей, этот может быть увеличен за *очки опыта* – новые уровни пси-рейтинга покупаются почти как таланты. Увеличение пси-рейтинга символизирует постепенный рост врожденных способностей персонажа в результате тренировок (подробнее о приобретении пси-рейтинга см. описание специальности **«Санкционированный псайкер»** в **главе III «Создание персонажа»**, стр. 89).

Применение психосил

Когда псайкер, в частности, санкционированный, собирается творить психосилу, он сперва выбирает, как много энергии он хочет взять из Варпа и вложить в эту психосилу. Затем он бросает *тест сотворения психосилы* (часто, но не всегда, это будет тест Силы воли, модифицированный сложностью психосилы и используемым пси-рейтингом псайкера), чтобы определить, удалось ли сотворение. Если тест был пройден, психосила срабатывает.

От того, сколько энергии персонаж вкладывает в психосилу, и какие методы применяет, зависят возможные последствия. Ниже в подробностях описан весь процесс применения психосил.

● Выберите, на каком *уровне психической мощи* псайкер будет творить психосилу (ограниченном, обычном, усиленном). *Уровень психической мощи* показывает, как глубоко персонаж погружается в Варп, влияет на успешность сотворения и определяет вероятность возникновения нежелательных побочных эффектов – *психических феноменов*.

● Бросьте *тест сотворения психосилы*. Как правило, это будет тест Силы воли (но бывают и исключения), модифицированный сложностью психосилы и выбранным *уровнем психической мощи*. Этот тест может быть и состязательным – такое всегда указывается в описании психосилы.

● Рассчитайте эффект. В зависимости от используемого пси-рейтинга (который определяется выбранным *уровнем психической мощи*) психосила может обладать разной дальностью действия, радиусом, уроном. Также в зависимости от выбранного *уровня психической мощи* могут произойти *психические феномены* или даже *прорывы Варпа*.

Творя психосилы, псайкер черпает энергию из Варпа и направляет её потоки. Однако каждое открытие такого канала для энергий Имматериума опасно и может вызвать возмущения, что грозят неприятными побочными эффектами. В чрезвычайных обстоятельствах эти возмущения могут даже вызвать разрыв ткани реальности, что откроет Варпу путь в материальный мир – с фатальными последствиями.

Творя психосилу, псайкер может смягчить такие возмущения (называемые *психическими феноменами* и *прорывами Варпа*) или даже совсем избежать их, ограничив количество энергии, что он почерпнёт из Варпа.

С другой стороны, он может напротив, глубже окунуться в бездонный колодец Эмпирея, сделав свои психосилы смертоноснее, чем обычно. Конечно, с большой силой приходит и большая опасность – опасность вызвать нежелательные последствия или даже привлечь внимание кого-то из обитателей Варпа. Вероятность возникновения *психического феномена* зависит от псайкера – имперские санкционаты, библиарии и колдуны космодесанта Хаоса вбирают меньше силы, но не сталкиваются со столь серьёзными побочными эффектами, как несанкционированные ведьмаки и чудные, для которых опасные *психические феномены* – это плата за необузданные способности. Ну а псайкеры, которых не назовешь смертными (то есть те, что обладают особенностью *«Демон»*), и вовсе не подвержены многим опасностям Варпа, кроме самых страшных. Подробнее о природе псайкеров и *уровнях психической мощи* см. в **таблице 7-1 «Уровни психической мощи»**.

Заявляя использование психосилы, псайкер выбирает один из трёх *уровней психической мощи*:

● **Ограниченный:** псайкер сдерживает себя и осторожно тянет энергию из Варпа, надеясь получить достаточно силы для того, чтобы психосила удалась, но не вызвала опасных или сверхъестественных последствий. Малое количество силы Варпа означает, что псайкер использует ополовиненный пси-рейтинг (округлять вверх) при расчёте бонуса к тесту *сотворения психосилы* и определения её последствий. Кроме того, при использовании *ограниченного* уровня мощи никогда не происходит *психических феноменов*.

● **Обычный:** псайкер задействует все свои способности, окунаясь в бурлящие энергии Варпа. Псайкер использует полный пси-рейтинг при расчёте бонуса к тесту *сотворения психосилы* и определения её последствий. Однако если в тесте *сотворения психосилы* выпадет дубль (одно и то же число на обеих костях), псайкер пострадает от неожиданного возмущения в Варпе. Он должен сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**. Учтите, что псайкер вполне способен успешно пройти тест *сотворения психосилы*, одновременно этим же броском вызвав феномен.

● **Усиленный:** погружаясь глубоко в Варп, псайкер жадно вытягивает из него столько силы, сколько сможет удержать, и творит по-настоящему чудесные или ужасные вещи. Творя психосилу на *усиленном* уровне, псайкер может получить бонус к своему пси-рейтингу от +1 до +3 (или даже больше – это зависит от природы псайкера) для расчёта бонуса к тесту с*отворения психосилы* и определения её последствий. Независимо от результата теста, псайкер вызывает сильные возмущения Варпа – он должен сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**, модифицировав результат в зависимости от своей природы (см. **таблицу 7-1**). Использование таких больших объемов энергий очень утомительно – если при *сотворении психосилы* на *усиленном уровне психической мощи* псайкер выбросит дубль в тесте, он получит один уровень *усталости*.

Таблица 7-1 «Уровни психической мощи»				
Природа псайкера	**Ограниченный (ПР/2)**	**Обычный (ПР)**	**Усиленный (ПР+)**	**Поддержание**
Связанный: санкционированные псайкеры, астропаты, колдуны, библиарии и космодесантники Хаоса.	Тест *сотворения психосилы* бросается, исходя из ополовиненного пси-рейтинга. *Психических феноменов* не происходит никогда.	Получив дубль в тесте *сотворения психосилы*, сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**.	Псайкер может получить до +3 к пси-рейтингу. Сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**, прибавив к результату +10.	+10 ко всем броскам по **таблице 7-2 «Психические феномены»** и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.
Несвязанный: псайкеры-отступники, смертные колдуны, чудные.	Тест *сотворения психосилы* бросается, исходя из ополовиненного пси-рейтинга. *Психических феноменов* не происходит никогда.	Получив дубль в тесте *сотворения психосилы*, сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»,** прибавив +10 к результату.	Псайкер может получить до +5 к пси-рейтингу. Сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**, прибавив к результату +5 за каждую единицу увеличения пси-рейтинга до максимума +25.	+10 ко всем броскам по **таблице 7-2 «Психические феномены»** и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую поддерживаемую психосилу.
Демонический: демоны, демонхосты, князья демонов	Не могут применять психосилы на *ограниченном* уровне.	Получив дубль в тесте *сотворения психосилы*, сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»,** прибавив +10 к результату. Если в итоге выпал не *прорыв Варпа,* результат не действует на псайкера, но действует на всех вокруг.	Псайкер может получить до +4 к пси-рейтингу. Сделайте бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**, прибавив к результату +10 за каждую единицу увеличения пси-рейтинга до максимума +40. Если в итоге выпал не *прорыв Варпа,* результат не действует на псайкера, но действует на всех вокруг.	+10 ко всем броскам по **таблице 7-2 «Психические феномены»** и уменьшение пси-рейтинга на 1 за каждую поддерживаемую психосилу. Если в итоге выпал не *прорыв Варпа,* результат не действует на псайкера, но действует на всех вокруг.

Тест сотворения психосилы

Любое использование психосилы начинается с действия «*Сотворение психосилы*», которое требует теста *сотворения психосилы*, определяющего была ли психосила совершена и насколько успешно. Сколько времени занимает этот тест, указывается в описании каждой конкретной психосилы – это может быть свободное, частичное, полное действие или *реакция*. Как правило, тест *сотворения психосилы* – это тест Силы воли, модифицированный сложностью творимой психосилы (она указана в её описании) и пси-рейтингом псайкера (**тест получает бонус +5 за каждую единицу пси-рейтинга**, **используемого псайкером для сотворения этой психосилы**). Успех в этом тесте означает, что психосила была успешно сотворена, провал – что псайкера постигла неудача. Действие в любом случае будет потрачено. **Результат 91 или выше всегда означает провал**, невзирая ни на какие другие факторы. В большинстве случаев, количество ступеней успеха или провала в тесте определяет итоговый эффект психосилы – подробности указаны в описании психосил.

Многие психосилы для сотворения требуют состязательного теста, особенно когда применяются против противника, не желающего быть их целью. Если тест *сотворения психосилы* обозначен как состязательный, значит, для успешного *сотворения психосилы* псайкер должен не только пройти тест *сотворения психосилы*, но и набрать в нем больше ступеней успеха, чем хотя бы одна из его целей. Помните, что даже если псайкер провалил состязательный тест *сотворения психосилы*, он все равно имеет шанс вызвать возмущения в Варпе, если творил эту психосилу на *обычном* или *усиленном уровне психической мощи*.

Пси-рейтинг и сотворение психосил

Если особо не указано обратное, все модификаторы психосилы, зависящие от пси-рейтинга, основываются на том пси-рейтинге, который псайкер использовал для *сотворения психосилы*. Это значит, что если псайкер творил психосилу на *ограниченном* уровне мощи, её воздействие будет слабее, чем если бы он применял *усиленный*.

Пример:

Челз Бишопстед – санкционированный псайкер-неофит с Силой воли 32 и пси-рейтингом 2. Если он использует ***усиленный уровень психической мощи****, чтобы получить +3 к своему пси-рейтингу, его итоговый пси-рейтинг станет равен 5, а значит,* ***тест сотворения психосилы*** *получит бонус +25. Если тест сотворения психосилы будет тестом Силы воли, Челз будет* бросать *его против 57 (плюс возможный модификатор сложности самой психосилы).*

Сопротивление вражеским психосилам

Псайкер обладает более сильными психическими барьерами чем «нормальный» человек и может эффективнее защищаться от направленных в него вражеских психосил, используя мощь Варпа. Когда псайкер предпринимает состязательный тест Силы воли, защищаясь от вражеской психосилы, он может выбрать *уровень психической мощи* (*ограниченный*, *обычный* или *усиленный*) и добавить свой итоговый пси-рейтинг к тесту Силы воли, сделанному для сопротивления вражеской психосиле. Однако если для сопротивления псайкер использует *обычный* или *усиленный уровень психической мощи* и выбросит дубль на костях, он вызовет *психический феномен* по общим правилам.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы могут действовать долго – это указано в их описании. Псайкер может поддерживать действие одной психосилы, не прикладывая больших усилий и не делая дополнительных бросков. Однако поддержание сразу нескольких психосил – очень изнуряющее занятие, занимающее львиную долю внимания псайкера и требующее огромных усилий и сосредоточения.

Каждая психосила требует для своего поддержания столько времени, сколько указано в её описании. Например, если в описании психосилы, в графе «Поддержание» написано «частичное действие», значит, псайкеру нужно тратить на её поддержание одно частичное действие каждый ход, до тех пор, пока он не

захочет прекратить поддержание психосилы. Если псайкер хочет поддерживать всего одну психосилу, больше ничего не требуется. Любая психосила, на поддержание которой не было потрачено нужного действия прекращает своё действие к концу хода псайкера.

Поддержание нескольких психосил – очень сложное и утомительное дело. Персонаж, пытающийся поддерживать две или более психосил одновременно, тратит на это столько времени, сколько требует самая «требовательная» психосила. Кроме того, пока псайкер поддерживает несколько психосил, его пси-рейтинг уменьшается на столько, сколько психосил он поддерживает. Вдобавок, то большое количество энергии Варпа, что псайкер затрачивает для поддержания психосил, крайне нестабильно и может вырваться из-под контроля, стоит только ему на миг ослабить концентрацию. Если псайкер, поддерживающий несколько психосил, вызывает *психический феномен*, он должен прибавить +10 к результату броска по **таблице 7-2 «Психические феномены»** за каждую поддерживаемую психосилу после первой.

Накопительный эффект

Модификаторы, увеличения характеристик и другие преимущества, даруемые психосилами, не складываются друг с другом (применяется только наибольшее из преимуществ), но складываются с бонусами непсихического происхождения – например, полученными благодаря специальному снаряжению или условиям окружающей среды.

Дальность действия и поле зрения

Если псайкер использует психосилу, прямо действующую на человека или предмет, он должен видеть его, если в описании психосилы не указано обратного. Кроме того, эта цель должна находиться в пределах дальности действия психосилы.

Обнаружение психосил

Псайкеры тонко чувствуют Варп вокруг себя, воспринимая волнения и возмущения в нём, вызванные другими псайкерами, окунающимися в потоки Имматериума. Если в присутствии псайкера действует психосила, он может предпринять тест *«Психического чутья»* для того, чтобы отследить её источник (подробнее см. описание умения *«Психическое чутьё»* в **главе IV «Умения»**, стр. 123).

Психический разряд

Ряд психосил поражает врагов разрядами энергии или взрывами, что не слишком отличаются от стрельбы из обычного оружия. Такие психосилы подчиняются следующим правилам:

● Псайкер должен выбрать одну цель, находящуюся в дальности действия психосилы и в поле своего зрения.

● Если тест *сотворения психосилы* был успешен, значит, псайкеру удалось попасть в цель.

● Точные последствия попадания зависят от того, чем является психосила – *психическим разрядом*, *психическим обстрелом*, *психической бурей* или *психическим взрывом*.

От *психических разрядов* любого типа можно *уклоняться*, как если бы они были обычной стрелковой атакой. Успешного теста *«Уклонения»* достаточно, чтобы увернуться от *психического разряда*. *Уклонение* от *психических бурь* и *взрывов* использует правилам **избегания длинных очередей и атак по площади** (см. стр. 240).

Психический обстрел

Психический обстрел представляет собой поток разрядов энергии, подобный короткой очереди из огнестрельного оружия.

Если тест *сотворения психосилы* будет успешен, псайкер может направить во врага один психический разряд за первую ступень успеха и ещё один за каждые две дополнительные ступени успеха в тесте. Общее число психических разрядов не должно превышать пси-рейтинг псайкера, использованный для сотворения этой психосилы. Первый психический разряд всегда должен быть направлен в изначальную цель психосилы, все последующие могут поражать, как изначальную цель, так и любые другие в пределах двух метров от изначальной. Все цели должны находиться в пределах дальности действия психосилы и в поле зрения псайкера.

Психическая буря

Психической бурей называют множество разрядов энергии, поражающих врага подобно огню длинной очереди из огнестрельного оружия.

Если тест *сотворения психосилы* будет успешен, псайкер может направить во врага количество психических разрядов, равное количеству ступеней успеха в тесте, но не превышающее пси-рейтинг псайкера, использованный для сотворения этой психосилы. Первый разряд всегда должен быть направлен в изначальную цель психосилы, все последующие могут поражать как изначальную цель, так и любые другие в пределах двух метров от изначальной. Все цели должны находиться в пределах дальности действия психосилы и в поле зрения псайкера.

Психический взрыв

Психический взрыв затрагивает целую область, воздействуя на все угодившие в его радиус цели.

Псайкер должен выбрать точку, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. От этой точки будет отсчитываться радиус психического взрыва. Если последующий затем тест *сотворения психосилы* окажется успешным, эта психосила подействует на все цели, находящиеся в этом радиусе.

Психические феномены

Всякий раз, когда псайкер черпает силу в Варпе, есть вероятность, что он ненамеренно вызовет его прорыв в материальный мир. Эта может причинять изрядное неудобство псайкеру, а если не повезёт – привести к разрыву самой ткани реальности. Изредка эти аномалии бывают уникальными для определенного псайкера, но чаще они непредсказуемы, как и сам Варп. Это может быть резкое падение температуры, призрачные голоса, чувство безотчётной тревоги, увядание и гибель растений вокруг. Случается, что происходят и полномасштабные прорывы Варпа в тварный мир.

Используя свои способности на *обычном* или *усиленном уровне психической мощи*, псайкер рискует вызвать возмущение в Варпе. Выбросив дубль в тесте *сотворения психосилы* на *обычном уровне мощи*, псайкер обязан сделать бросок по **таблице 7-2 «Психические феномены»**. При использовании *усиленного уровня* бросок по таблице *психических феноменов* делается при любом результате в тесте *сотворения психосилы*. Большие значения, выпавшие на костях при броске по **таблице психических феноменов**, могут привести к тому, что псайкеру придется бросать по **таблице 7-3 «Прорывы Варпа»**. Некоторые психосилы оказывают иной эффект на тварный мир – это будет указано в их описании.

Таблица 7-2 «Психические феномены»

Бросок к100	Результат
01-03	**Тёмное предвестие:** лёгкий порыв ветра овевает псайкера и стоящих рядом с ним; каждый ощущает, что только что где-то в галактике произошло несчастие.
04-05	**Варпово эхо:** несколько секунд все звуки порождают эхо, независимо от обстановки вокруг.
06-08	**Нечестивая вонь:** воздух вокруг псайкера наполняет странный и неприятный запах.
09-11	**Искажение разума:** до конца следующего хода псайкер получает штраф -5 на тесты Силы воли, ибо его разум необузданной волной охватывают не сдерживаемые больше страхи, подозрения и агрессия.
12-14	**Изморозь:** на мгновение температура вокруг падает, и всё в радиусе 3к10 метров покрывается тонким слоем инея.
15-17	**Нечестивая аура:** все животные в 1к100 метрах впадают в страх и возбуждение. Персонажи, обладающие умением *«Психическое чутьё»* могут понять, что виной тому псайкер.
18-20	**Червь памяти:** все люди в поле зрения псайкера забывают что-то малозначимое.
21-23	**Гниение:** еда и напитки в радиусе 5к10 метров протухают.
24-26	**Призрачный ветер:** несколько мгновений вокруг псайкера кружит порыв ветра, поднимающий в воздух лёгкие предметы и задувающий огонь в радиусе 3к10 метров.
27-29	**Покров тьмы:** на краткий миг (до конца раунда) в радиусе 3к10 метров наступает кромешная тьма.
30-32	**Искажённые отражения:** зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5к10 метров искажают отражения или разбиваются.
33-35	**Удушье:** у всех в радиусе 3к10 метров от псайкера (а также у самого псайкера) сбивается дыхание на один раунд. Они не могут *бежать* или совершать *натиск*.
36-38	**Лик демона:** на краткое мгновение псайкер принимает обличие демона, получая особенность «*Страх (1)*» до конца следующего хода. Также он получает одно *очко порчи*.
39-41	**Сверхъестественное увядание:** все растения в 3к10 метрах от псайкера высыхают и умирают.
42-44	**Незримая буря:** вокруг псайкера завывают ветра, заставляя его и всех в радиусе 4к10 метров пройти **лёгкий (+30) тест Ловкости** или **Силы**, чтобы не быть *сбитыми с ног*.
45-47	**Кровавые слёзы:** в радиусе 3к10 метров от псайкера из камня и дерева сочится кровь. Если в этой области есть статуи или портреты, кровь идёт у них из глаз.
48-50	**Дрожь земли:** земля неожиданно вздрагивает, и все в радиусе 5к10 метров (включая псайкера) должны преуспеть в **простом (+10) тесте Ловкости** или будут *сбиты с ног*.
51-53	**Пси-разряд:** псайкера окутывают сверхъестественные молнии, а воздух в радиусе 5к10 метров насыщается статическим электричеством, заставляя волосы вставать дыбом и вызывая короткое замыкание у незащищенных электроприборов.
54-56	**Призраки Варпа:** воздух в пределах 3к10 метрах от псайкера на несколько мгновений наполняют стенающие призраки. Все, находящиеся в этой области (включая псайкера), должны предпринять **тест *страха (1)***.
57-59	**Падение вверх:** все в радиусе 2к10 метров от псайкера (включая самого псайкера) поднимается на 1к10 метров в воздух, будто бы земная тяга на миг пропала. Почти мгновенно всё падает обратно, получая соответствующий дистанции падения урон.
60-62	**Вой баньши:** пронзительный вой разбивает стекло вокруг и заставляет всех смертных, способных слышать его (включая псайкера) пройти **средний (+0) тест Выносливости** или *лишиться слуха* на 1к10 раундов.
63-65	**Фурии:** псайкера терзают неведомые ужасы. Он валится на землю, получив 1к5 единиц урона (от которого не спасают *очки брони*, но спасает бонус Выносливости) и должен пройти **тест *страха (2)***.
66-68	**Тень Варпа:** на долю секунды мир меняется, и все в радиусе 1к100 метров на краткий, но кошмарный миг заглядывают в Варп. Все, находящиеся в этой области (включая псайкера) должны пройти **трудный (-10) тест Силы воли** или получить 1к5 *очков порчи*.
69-71	**Презрение машин:** машинные духи возмущены действиями псайкера. Вся незащищённые оберегами технологические устройства в радиусе 5к10 метров мгновенно перестают работать, а всё стрелковое оружие дает *осечку*. Персонажи, имеющие кибернетические имплантаты, должны пройти **простой (+10) тест Выносливости** или получить 1к5 единиц урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.
72-74	**Безумие Варпа:** приступ ненависти и безумия охватывает всех в радиусе 2к10 метров (исключая псайкера), заставляя их впасть в *«Неистовство»* на один раунд и принося по 1к5 *очков порчи* всем, кто не пройдет **трудный (-10) тест Силы воли**.
75+	**Прорыв Варпа:** в вихре энергий Варп прорывается в тварный мир. Сделайте бросок по **таблице 7-3 «Прорывы Варпа»**.

Таблица 7-3 «Прорывы Варпа»

Бросок к100	Результат
01-05	**Бормотание:** псайкер вопит от боли, когда неуправляемые энергии Варпа проносятся сквозь его незащищенный разум. Он должен пройти **средний (+0) тест Силы воли** или получить *оглушение* на 1к5 раундов.
06-09	**Варп-ожог:** страшный энергетический ожог отпечатывается в разуме псайкера, заставляя его кричать от боли. Он получает 2к5 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости. Кроме того, псайкер получает *оглушение* на 1к5 раундов.
10-13	**Психическое оглушение:** разряд энергии лишает псайкера сознания на 1к5 раундов, а все в пределах 3к10 метров, должны пройти **простой (+10) тест Силы воли** или получить *оглушение* на один раунд.
14-18	**Пси-взрыв:** происходит взрыв, подбрасывающий псайкера на 3к10 метров в воздух, после чего он падает вниз (о том, как определяется урон от падения, см. стр. 259).
19-24	**Иссушение души:** сила Варпа проноситься по телу псайкера, опаляя его душу. Он не может применять никаких психосил ещё час и получает 2к5 *очков порчи*.
25-30	**Темница:** силы Варпа, терзая псайкера своими видениями, запирают его разум в эфирном узилище. Псайкер валится на землю и впадает в кататонию. Каждый раунд после этого он должен тратить полное действие на **трудный (-10) тест Силы воли**. В случае успеха, его разум освобождается и воссоединяется с телом, потрясённый, но невредимый.
31-38	**Временная аномалия:** вокруг псайкера искажается время. Он исчезает из реальности и через 1к10 раундов (или через минуту повествовательного времени) появляется в том же месте. Он навсегда теряет по одной единице Выносливости и Интеллекта, ибо его тело и разум не могут безболезненно вынести произошедшего. Кроме того, псайкер получает 1к5 *очков порчи*.
39-46	**Психическое зеркало:** психосила обращается против творца. Психосила срабатывает, но её целью становится псайкер. Если психосила оказывала благой эффект, вместо него псайкер получает 1к10+5 единиц энергетического урона, от которого не спасают *очки брони*.
47-55	**Шёпот Варпа:** воздух в 4к10 метрах вокруг псайкера наполняют голоса демонов, шепчущих ужасные тайны и раскрывающих чудовищные истины. Каждый в этой области (включая псайкера) должен пройти **сложный (-20) тест Силы воли** или получить 1к5 *очков порчи* и столько же единиц урона Силе воли. Кроме того, псайкер получает дополнительные 1к5+5 единиц урона Силе воли вне зависимости от того, был тест пройден или нет.
56-58	**Обмен разумов:** разум псайкера вырывает из его тела и забрасывает в тело другого человека или существа, находящегося поблизости. Псайкер и случайное существо (это не может быть демон, неразумный ксенос или другое «бездушное» существо) в пределах пятидесяти метров меняются сознаниями на 1к10 раундов. Они могут быть как друзьями, так и врагами друг другу. Каждый из участников такого «обмена», попав в новое тело, сохраняет свой Ближний бой, Дальний бой, Интеллект, Восприятие, Силу воли и Товарищество, но все остальные характеристики будут равны таковым у его временного тела. Если одно из тел будет убито, эффект немедленно прекращается и оба участника «обмена» возвращаются в свои изначальные тела. Пережитое приносит обоим по 1к5 *очков безумия*. Если в указанном радиусе нет никого подходящего для обмена разумами, псайкер впадает в кататонию на 1к5 раундов, пока его разум странствует в Варпе. Это путешествие приносит ему 1к10 единиц урона Силе воли и Интеллекту, а также 1к10 *очков порчи*.
59-67	**Тёмный призыв:** возмущенные надменностью псайкера Эмпиреи разверзаются и исторгают из себя кровопускателя (см. **главу XI «Противники и NPC»**). Он появляется в 3к10 метрах от псайкера на количество раундов, равное 1к5+Бонус Выносливости псайкера. Ход псайкера при этом немедленно заканчивается, и тут же наступает ход демона. Он ненавидит псайкера и всеми силами пытается расправиться с невольно вызвавшим его глупцом. Демон не будет атаковать никого другого, даже если они нападут на демона сами.
68-72	**Разрыв завесы:** в воздухе появляются лица хохочущих демонов и калейдоскоп потоков Варпа. Все разумные существа (те, что имеют характеристику Интеллект) в пределах 1к100 метров должны пройти **тест *страха (2)***. Псайкер проходит **тест *страха (4)***. Этот эффект длиться 1к5 раундов.
73-78	**Кровавый дождь:** в области 5к10 метров разражается психическая буря. Все персонажи, попавшие в неё (включая псайкера) должны пройти **средний (+0) тест Силы** или упасть на землю. Вдобавок к завывающему ветру и небесам, извергающим кровавый ливень, каждое сотворение психосил в этой области в течении 1к5 раундов автоматически вызывает ещё один *прорыв Варпа*, в дополнение к тем *психическим феноменам*, что псайкер может вызвать по общим правилам. Кроме того, псайкер получает 1к5+1 *очков порчи*.
79-82	**Катаклизм:** псайкер теряет контроль над своей силой, и она извергается множеством разрядов энергии Варпа. Все в радиусе 1к10 метров (включая псайкера) получают 1к10 единиц энергетического урона с бронебойностью 5. Псайкера от этой атаки не может спасти ни «*Уклонение*», ни защитные поля. Кроме того, вся одежда и всё снаряжение псайкера сгорают, оставляя его лежать на земле нагим и дымящимся. Ещё 1к5 часов после этого он не может творить психосил.
83-86	**Массовая одержимость:** демоны терзают разумы всех живых существ в радиусе 1к100 метров. Каждый персонаж в этой области должен сопротивляться атаке вселением (см. описание особенности *«Одержимость»* в **главе V «Таланты и особенности»**), которую проводит случайно выбранный младший демон. Эта одержимость длится не более 2к10 раундов, после которых демоны возвращаются в Варп.
87-90	**Сотрясение реальности:** реальность в радиусе 3к10 метров от псайкера вздрагивает и раскалывается. Твёрдые предметы начинают гнить, загораться и застывать, а все и вся получают 2к10 единиц резаного урона, от которого не спасают *очки брони*. Этого урона нельзя избежать *«Уклонением»*. Защищённые объекты, демоны и неприкасаемые получают лишь половину урона.
91-99	**Великая одержимость:** могущественная и ужасная сущность Варпа заинтересовалась душой псайкера и нисходит из Варпа, дабы завладеть его телом. Сильный демон пытается вселиться в псайкера (см. описание особенности *«Одержимость»* в **главе V «Таланты и особенности»**). Используйте профиль кровопускателя, но увеличьте все его характеристики на +20 и дайте ему особенность *«Страх (4)»*. Даже если демону не удастся вселиться в псайкера, тот получит 2к10 единиц урона Выносливости и отныне всегда будет прибавлять +10 к броскам по таблице *психических феноменов* и *прорывов Варпа*, ибо его тело ныне служит каналом для энергий Эмпиреев. Если псайкер умрёт, будучи одержимым, демон воплотится в реальном мире на количество дней, равное своему бонусу Выносливости (или пока не будет убит).
00	**Уничтожение:** псайкер немедленно и неотвратимо погибает, обращаясь в ничто в вопящем пламени Имматериума или отправляясь в глубины вихрей Варпа. Псайкер не может потратить *очко судьбы* для того, чтобы отвратить смерть – он окончательно уничтожен. Есть вероятность, что на месте псайкера появится некая демоническая сущность – тип демона определяется ведущим, исходя из силы покойного псайкера – смерть более сильного вызовет и более могущественного демона. Шанс появления демона равен Силе воле псайкера (бросьте к100, если результат равен или ниже Силы воли псайкера, демон появляется)

Психосилы

«Как только мы заняли здание, он начал паниковать и кричать, что это ловушка. Ксеносы и не собирались сидеть в осаде, они вознамерились сами осадить нас!»

- из дневника капитана Карсгарда, востроянский XXI

Психосилы работают почти как умения и позволяют задействовать особые способности. Псайкеры используют свою врожденную связь с Варпом, черпая из этого бездонного источника энергию для того, чтобы творить великие или ужасные вещи.

Санкционированные псайкеры начинают своё обучение в Схоластике Псайкана уже на борту жутких Чёрных кораблей. Там же отбраковывают слишком слабых рассудком, оставляя лишь тех, кто окажется полезным Императору. Выказавших сильные телепатические способности заберёт Адептус Астра Телепатика, чтобы обучить на астропатов. Хотя последние чрезвычайно важны, как на войне, так и в мирной жизни, они никогда не увидят настоящего боя.

Санкционированные псайкеры же проходят особую подготовку, превозносящую важность командных действий и способность к адаптации, хотя не меньшее внимание уделяющей боевым навыкам и готовности к самопожертвованию. Их учат находить своё место в любом подразделении любой армии на любом мире любого сектора в любой области галактики, куда их привезут Чёрные корабли. Там же санкционаты постигают несколько психосил с намереньем расширить свой арсенал, когда наберутся опыта.

Далее в этом разделе описывается несколько групп, на которые отшлифованные тысячелетиями методики обучения псайкеров делят все психосилы. Хотя многие санкционаты зачастую специализируются на какой-то определённой психической дисциплине, они могут пытаться овладеть любой из них, если им хватит сил и умения. Псайкеры могут изучать новые психосилы только между заданиями, а для того, чтобы стать сильнее, им требуется обучение. По решению ведущего, псайкер может приобретать новые психосилы во время длительного задания (получив знания о них из Варпа), но псайкеру нужно будет очень хорошо подумать над тем, как объяснить свои новоявленные способности, когда отряд вернется к своим. Важность выполняемого задания будет определять меру наказания за подобные сношения, но вообще-то шашни с силами Хаоса никому не сходят с рук просто так.

Формат психосил

Описание каждой психосилы имеет следующие пункты:

Название: название психосилы.

Цена: сколько *очков опыта* нужно потратить, чтобы приобрести эту психосилу.

Требования: для использования некоторых психосил нужно сперва навостриться в других. Персонаж обязан соответствовать изложенным здесь требованиям, чтобы приобрести психосилу.

Действие: именно такого действия требует тест *сотворения психосилы*. Обычно это свободное, частичное, полное, длительное действие или *реакция*.

Тест сотворения психосилы: здесь описывается тест *сотворения* этой психосилы, характеристика, используемая в нём тесте (обычно, но не всегда это Сила воли). Если тест *сотворения психосилы* – состязательный это также указывается здесь.

Дальность: расстояние, на котором можно применять психосилу. Обычно указывается в метрах или километрах, умножающихся на пси-рейтинг, используемый при сотворении. Если психосила действует в радиусе, то радиус отсчитывается от псайкера во всех направлениях – в том числе, вверх и вниз. Таким образом, пространство, на котором возможно применение таких психосил – не круг, а сфера вокруг псайкера.

Поддержание: здесь указывается, может ли псайкер поддерживать психосилу (см. выше) и то, какое действие необходимо затрачивать н поддержание, если это возможно. В это графе есть только четыре варианта – «нет», «свободное действие», «частичное действие» и «полное действие».

Подтип: здесь указывается подтип, который будет иметь действие *сотворения психосилы*. Подобнее о подтипах действий, см. **главу VIII «Бой»**.

Описание: здесь подробно описывается эффект психосилы, включая то, как на него воздействуют используемый псайкером пси-рейтинг и количество ступеней успеха, набранных в тесте *сотворения психосилы*. Все отсылки к пси-рейтингу здесь отсылают к тому пси-рейтингу, который псайкер использует для этого конкретного теста *сотворения психосилы* (т. е. уже модифицированный *уровнем психической мощи – ограниченным, обычным* или *усиленным*).

Психические феномены: некоторые психосилы по-своему влияют на проявления *психических феноменов*. Если психосила использует обычные правила на проявления *психических феноменов*, этот раздел будет просто пропущен.

Малые проявления

Ниже описаны наиболее могущественные способности, что применяют боевые псайкеры Имперской Гвардии. Однако в утробах Чёрных кораблей их обучают и более простым способам взаимодействия с Варпом. В системе **Only War** эти простенькие психосилы называются *малыми проявлениями*, которые, как и обычные психосилы, делятся на дисциплины.

Персонаж, имеющий *склонность* «Псайкерство» может приобретать малые проявления для любой психической дисциплины, в которой он изучил хотя бы одну психосилу. Каждое малое проявление стоит 50 ОО. Точное воздействие каждого малого проявления определяется ведущим и игроком, приобретающим проявление, но это всегда должно быть что-то простое, не очень сильное и не имеющее конкретных игромеханических эффектов (вроде нанесения значительного урона или снятия каких-либо эффектов состояний). В описании каждой дисциплины приведено по паре примеров малых проявлений.

Использование малого проявления требует траты частичного действия и **лёгкого (+30) теста Силы воли**. Этот тест никогда не вызывает *психических феноменов*.

Биомантия

Псайкеры-биоманты изучают воздействие биологических энергий на живых существ. Их власти повинуются не только их собственные тела, но и плоть их союзников и врагов.

Примеры малых проявлений: немного изменить внешность псайкера на короткий срок; измерить пульс человека, находящегося поблизости.

Биомолния *(Smite)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: эта способность, имеющая и немало других названий – очень распространенная боевая психосила, которую применяет множество псайкеров по всей галактике. Псайкер использует биоэнергию своего тела и испускает с кончиков пальцев смертоносные молнии, чьи удары обращают врагов в прах.

Эта психосила считается *психическим обстрелом*, наносящим 1к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона с бронебойностью 4.

Железная плоть *(Iron Arm)*

Цена: 400 ОО

Требования: Сила 35+, Выносливость 35+, психосила *«Стойкость»*.

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное действие

Подтип: атака, концентрация

Описание: плоть псайкера изменяется и затвердевает, обращаясь в гладкий, живой металл. Это делает биоманта неповоротливым, но невероятно стойким. В таком обличие он может свысока смотреть на летящие в него пули и крушить врагов голыми руками.

На протяжении действия психосилы псайкер получает особенности *«Сверхъестественная Сила (Х)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (Х)»*. Х равен половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Вместе с тем, железное тело сильно ограничивает подвижность псайкера – он получает штраф -10 на тесты Ловкости на протяжении действия психосилы.

Слабость *(Enfeeble)*

Цена: 100 ОО

Требования: Выносливость 35+

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) состязательный тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: атака, концентрация

Описание: псайкер охватывает противника множеством щупалец энергии Варпа. Нечистые силы быстро вытягивают жизненную силу и дух жертвы с каждым прикосновением.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Выносливости цели. Провалившая этот тест цель получает *оглушение* на один раунд. Кроме того, если, на протяжении действия этой психосилы, её жертва получит дубль на костях при любом тесте, она тут же получит количество уровней *усталости*, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вниз). Одна цель одномоментно может находиться под воздействием только одной *«Слабости»*.

Стойкость *(Endurance)*

Цена: 300 ОО

Требования: Выносливость 30+

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: радиус 3 метра × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: проникая в умы и тела своих товарищей, псайкер придаёт им сил, исцеляет плоть и укрепляет волю. Биоманты, владеющие этой психосилой, не раз изменяли ход целых битв.

Псайкер, а также количество его союзников, находящихся в пределах действия психосилы, равное пси-рейтингу псайкера, восстанавливает количество ран, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Также они мгновенно избавляются от эффектов *подавления огнём*. Применение этой психосилы чрезвычайно утомительно и использовать её в следующий раз псайкер сможет не раньше, чем через двенадцать часов отдыха.

Живоглот *(Life Leech)*

Цена: 400 ОО

Требования: Выносливость 40+, психосила *«Слабость»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) состязательный тест Силы Воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: атака, концентрация

Описание: биомант вытягивает из несчастной жертвы жизненную силу и поглощает её, дабы усилить и укрепить свою плоть.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Выносливо-

сти цели. Провалившая этот тест цель получает 1к10+Пси рейтинг единиц урона Выносливости, а псайкер – особенность *«Сверхъестественная Выносливость (+1)»*, показатель которой увеличивается на единицу за каждые пять очков урона Выносливости, которые нанесла эта психосила. Эта особенность сохраняется у псайкера всё время действия психосилы.

Скорость Варпа *(Warp Speed)*

Цена: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 5

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Описание: потоки Имматериума пронзают псайкера, наделяя его невероятной скоростью реакции и стремительностью движений. Для врагов он – лишь размытое пятно, что с быстротой молнии расправляется с ними.

Псайкер получает особенности *«Сверхъестественный Ближний бой»*, *«Сверхъестественный Дальний бой»* и *«Сверхъестественная Ловкость»*, показатель которых равен его пси-рейтингу.

Кровоизлияние *(Haemorrhage)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, психосила *«Биомолния»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) состязательный тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: обойдя все преграды, разум псайкера проникает в тело жертвы и, призывает силы Варпа, дабы разжечь пламя внутри своего врага. Кровь несчастного вскипает и хлещет наружу. Рано или поздно тело жертвы не разорвёт самое себя изнутри.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Выносливости цели. Провалившая этот тест цель получает количество энергетического урона, равное пси-рейтингу псайкера, плюс одно дополнительное очко урона за каждую ступень провала в тесте Выносливости. Ни *очки брони*, ни бонус Выносливости не спасают от этого урона. Если полученный урон убьёт цель, псайкер может немедленно сотворить эту психосилу ещё раз в качестве свободного действия, направив её на любую доступную цель в пределах пяти метров от изначальной.

Пиромантия

Священное пламя да поглотит грешников, как изнутри, так и снаружи. Пирамантов боятся даже их союзники. Они – именно то, чего хотят от псайкеров все генералы – полное разрушение, воплощённое в самой могущественной форме.

Примеры малых проявлений: создать огонёк на ладони; заставить все свечи в комнате резко потухнуть.

Огненное дыхание *(Flame Breath)*

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3, психосила *«Самовозгорание»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака

Описание: поистине жуткое зрелище являет собой пиромант, когда, встречая врага, он распахивает глаза и рот и исторгает из них поток психического пламени.

Эта психосила считается *психическим обстрелом*, наносящим 1к10+2+(2×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью 0 и свойством *«Огненное»*.

Пылающее обличие *(Fiery Form)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, психосила *«Огненный щит»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Описание: пиромант позволяет пламени Варпа охватить своё тело. Оно покрывают каждый дюйм его кожи, превращая плоть в живой огонь. Переродившись в существо, сотканное из пламени, псайкер поджигает всё, чего касается, с каждым шагом обращая всё вокруг в пылающий ад.

На протяжении действия психосилы, все атаки псайкера в ближнем бою наносят дополнительно количество единиц энергетического урона, равное его пси-рейтингу. Этот урон обладает свойством *«Огненное»*. Кроме того, в конце каждого хода, в котором псайкер поддерживал эту психосилу, он испускает *психический взрыв*, центр которого располагается на самом псайкере, и чей радиус равен его пси-рейтингу. Все, находящиеся в этой области, за исключением самого псайкера, получают 1к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона с бронебойностью 0 и особенностью *«Огненное»*.

Огненный щит *(Fire Shield)*

Цена: 300 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Описание: одним жестом псайкер окружает себя стеной пляшущего пламени. Языки живого огня хищно тянутся к каждому глупцу, что осмелиться подойти слишком близко и нещадно хлещут его.

На протяжении действия психосилы, любой враг, находящийся в пределах действия психосилы и в поле зрения псайкера, чьи атаки попали по псайкеру, немедленно будет получать количество энергетического урона, равное пси-рейтингу псайкера. Ни *очки брони*, ни бонус Выносливости не спасают от этого урона.

Инферно *(Inferno)*

Цена: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, психосилы *«Солнечная вспышка»* и *«Плавящий луч»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: облачая свой гнев в пламя Варпа, псайкер обрушивает на врагов столп огня, что заставляет гореть сам воздух и обращает недругов в ничто.

Эта психосила считается *психическим взрывом* с радиусом, равным пси-рейтингу псайкера. Все, находящиеся в зоне поражения, получают 2к10+(3×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью 0 и свойством *«Огненное»*.

Самовозгорание *(Spontaneous Combustion)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: простой (+10) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака

Описание: псайкер обращает на врага весь свой гнев и заставляет его вспыхнуть от прикосновения Варпа. Кровь жертвы вскипает, а плоть обугливается, обращаясь в пепел и пламя, когда гнев псайкера достигает своего пика.

Эта психосила считается *психическим разрядом*, наносящим 1к10+2+(2×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью 0 и свойством *«Огненное»*.

Солнечная вспышка *(Sunburst)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, психосила *«Огненное дыхание»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака

Описание: псайкер обращается к своей ненависти, напитывая ею кружащие вокруг энергии Варпа. Сосредоточившего свой гнев пироманта окутывает сияние, что затмевает свет солнца. Открыв глаза, псайкер направляет сдерживаемую энергию, в несчастную жертву, бесконечными потоками пламени.

Эта психосила считается *психической бурей*, наносящей 1к10+2+(2×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью 0 и свойством *«Огненное»*.

Плавящий луч *(Molten Beam)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, психосила *«Огненное дыхание»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 5 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака

Описание: псайкер обращает ладонь к врагу и испускает из неё раскаленный добела луч энергии. Жар этого пламени Варпа прожигает броню и превращает её в шлак и испаряет плоть, проходя сквозь неё.

Эта психосила считается *психическим разрядом*, наносящим 1к10+5+(3×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью, равной удвоенному пси-рейтингу псайкера и свойством *«Мельта»*.

Прорицание

Прорицатели стремятся познать тайны прошлого и открыть будущее. Они способны заглядывать в Имматериум, разыскивая там ответы на свои вопросы. Однако смотреть в Варп – истощающее и просто опасное занятие, часто ведущее к безумию тех, кто не был готов узреть всё величие эфира.

Примеры малых проявлений: получить смутное предчувствие грядущих событий; вызвать небольшое удачное или неудачное событие в жизни ближнего своего (найти папиросу с лхо на земле; запнуться о корень).

Боевое предвиденье *(Prescience)*

Цена: 200 ОО

Требования: умение *«Психическое чутьё»* на ранге 1.

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест *«Психического чутья»*

Дальность: радиус 3 метра × пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Описание: псайкер погружается в Имматериум, используя его энергии для того, чтобы обострить свои чувства, видеть то, что уже произошло, то, что происходит и то, что произойдет. Концентрируясь на этих видениях, он может направлять действия своих товарищей, придавая им убийственную точность.

На протяжении действия психосилы псайкер и количество его находящихся в пределах действия психосилы союзников, равное его пси-рейтингу, увеличивают свои Ближний и Дальний бой на 2 × пси-рейтинг псайкера. Выйдя из радиуса действия психосилы, союзники псайкера теряют это преимущество.

Предчувствие беды *(Foreboding)*

Цена: 200 ОО

Требования: умение *«Психическое чутьё»* на ранге 1.

Действие: реакция

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Восприятия

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: способности прорицателя избавляют его от необходимости полагаться на рефлексы своего тела, когда нужно уклониться от вражеского удара. Он может пройти через все поле боя, с легкостью избежав свистящих вокруг пуль и остаться невредимым.

Всякий раз, когда псайкер может применить тест *избегания атаки*, он может, вместо него, задействовать эту психосилу. В случае успеха, он избегает вражеской атаки в точности так же, как если бы преуспел в тесте *избегания атаки*.

Предупреждение *(Forewarning)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Предчувствие беды»*.

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест *«Психического чутья»*

Дальность: радиус 3 метра × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Описание: разум псайкера скользит по Варпу, выискивая проблески ближайших событий, дабы подготовить себя и своих товарищей к грядущим опасностям. Эти озарения опережают реальность, предупреждая о выстреле ещё до того, как враг нажмёт на спуск.

На протяжении действия психосилы псайкер и количество его находящихся в радиусе действия психосилы союзников, равное его пси-рейтингу, получают бонус ко всем тестам *избегания атаки*, равный удвоенному пси-рейтингу псайкера. Выйдя из радиуса действия психосилы, союзники псайкера теряют это преимущество.

Злосчастие *(Misfortune)*

Цена: 300 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Восприятия

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: атака, концентрация

Описание: бросив взгляд на несчастную жертву, псайкер одним щелчком пальцев запутывает нити её судьбы. Через мгновение у противника всё валится из рук. Его взор затуманивается, оружие даёт осечки, а каждая выпущенная в проклятого пуля непременно найдёт слабину в его доспехе.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер и цель бросают состязательный тест *сотворения психосилы* псайкера против Силы воли цели. На провалившую этот тест цель обрушивается целая череда неудач. На протяжении действия психосилы, количество *очков брони* на всех зонах попадания цели уменьшается на половину пси-рейтинга псайкера. Кроме того, оружие жертвы даёт *осечку* при каждом выстреле, не попавшем в цель.

Идеальный расчёт *(Perfect Timing)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Боевое предвиденье»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест *«Психического чутья»*

Дальность: радиус 3 метра × пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: концентрация

Описание: прорвавшись за границы Варпа, псайкер видит в своём сознании образы, с ненормальной точностью описывающие будущие действия врагов. Вооруженные этим знанием, псайкер и его союзники всегда знают, когда именно противник высунется из укрытия и готовы сразить его идеально направленными выстрелами.

На протяжении действия психосилы псайкер и количество его находящихся в радиусе действия психосилы союзников, равное его пси-рейтингу, при стрельбе по цели игнорируют эффекты *укрытия*. Если их атаки поражают зону попадания, что получает преимущества от *укрытия*, эти преимущества не срабатывают. Выйдя из радиуса действия психосилы, союзники псайкера теряют это преимущество.

Прекогниция *(Precognition)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Идеальный расчет»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест *«Психического чутья»*

Дальность: радиус 5 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: способности псайкера позволяют ему видеть каждое действие, каждое решение, что приведет отряд к победе. Ценой невероятной концентрации он передает эти знания своим союзникам, направляя их на верный путь.

До конца своего следующего хода псайкер получает количество перебросов, равное его пси-рейтингу. На протяжении этого раунда, любой союзник псайкера, находящийся в пределах действия психосилы, или сам псайкер могут потратить один из доступных перебросов на то, чтобы перебросить тест или бросок на урон (за один переброс всегда перебрасываются все кости в броске). Если псайкер будет убит или потеряет сознание до конца своего следующего хода, все ещё не потраченные перебросы пропадут.

Ясновиденье *(Scrier's Gaze)*

Цена: 200 ОО

Требования: умение *«Психическое чутьё»* на ранге 2

Действие: особое

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест *«Психического чутья»*

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: проникнув своим взоров в течения Варпа, псайкер может видеть всё поле боя как на ладони. Такой поток сведений очень велик и попытки осознать его могут привести слабого прорицателя к сумасшествию. Обладатели более сильного разума способны охватить всё открывающееся им знание, не позволяя ни одному манёвру укрыться от их вездесущего ока.

Сперва псайкер должен провести, по меньшей мере, полчаса, концентрируясь при помощи психофокусов – раскладывая карты таро, бросая руны, всматриваясь в пламя – методов больше чем звёзд в Империуме. Затем псайкер предпринимает тест *сотворения психосилы* для того, чтобы охватить своим взором всё поле битвы. Открывшееся ему знание зависит от успешности теста – см. **таблицу 7-4 «Результаты ясновиденья»**.

Таблица 7-4 «Результаты ясновиденья»

Ступени успеха	Результат
1	**Одна угроза:** псайкер концентрирует свой взор на одном важном действии противника, только запланированном или уже совершаемом. Это может быть засада, массированный штурм, обход с фланга – в любом случае, это важная часть плана врага.
2	**Передвижения войск:** взор псайкера охватывает все поле боя, отслеживая перемещения как своих, так и вражеских войск. Однако ясновидец не может сосредоточиться настолько, чтобы узреть точную численность и состав каждого подразделения.
3	**Численность войск:** видения псайкера настолько точны, что он может точно установить состав и численность каждого подразделения. Эффекты, описанные в предыдущих строках таблицы, также сохраняются.
4+	**Планы командования:** псайкер прорывается сквозь завесу времени, созерцая всю бесконечность возможных исходов битвы. Теперь ему в подробностях ведомы даже планы боя вражеских командиров. Эффекты, описанные в предыдущих строках таблицы, также сохраняются.

Телекинез

Псайкеры-телекинетики используют психическую энергию для воздействия на материальный мир. Телекинез позволяет одной лишь силой своего разума укрыться от вражеских атак, поражать противников ударами незримой силы и даже разрывать на куски танковую броню.

Примеры малых проявлений: поднять в воздух маленький предмет или перемещать его по комнате; похлопать товарища по плечу, стоя в другом углу помещения.

Бросок *(Assail)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: простой (+10) тест Силы воли

Дальность: 20 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: одной лишь силой своего сознания псайкер поднимает пласталевую бочку, вырывает кусок трубы из стены или выворачивает валун из земли и запускает этот снаряд во врага на огромной скорости.

Эта психосила считается *психическим разрядом*, что наносит 1к10+Пси-рейтинг единиц ударного урона с бронебойностью 2. Если в тесте *сотворения психосилы* псайкер наберёт хотя бы три ступени успеха, цель также отбросит на 1к5 метров и *собьёт с ног* (сработает ли это на особенно большие цели, вроде танков, великих демонов и титанов – решать ведущему).

Мёртвая хватка *(Crush)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Бросок»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) состязательный тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: псайкер протягивает в сторону врага руку и сжимает кулак. Чем крепче его хватка, там сильнее незримая сила сдавливает его жертву со всех сторон, перемалывая её доспехи, плоть и кости.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Выносливости цели. Провалившая этот тест цель получает 1к10+Пси-рейтинг единиц ударного урона с бронебойностью 2 и свойством *«Опустошающее»*, показатель которой равен ополовиненному пси-рейтингу псайкера (округлять вниз). Этот урон направлен в *торс*.

Врата вечности *(Gate of Infinity)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 5

Действие: длительное действие (3)

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: 1 километр × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: подчиняя себе хаотическую природу времени и пространства, царящую в Варпе, псайкер своей волей изгибает ткань реальности, создавая дыру в Имматериум. Войдя в эти врата, псайкер и его союзники могут во мгновение ока перенестись на огромное расстояние, преодолев долгие мили за несколько шагов.

Псайкер выбирает место, расположенное на далее, чем в 5 × пси-рейтинг метрах от себя, и открывает в ней врата в Имматериум. Затем он выбирает точку в предеах дальности действия психосилы и открывает выход из Имматериума в этой точке. Псайкер должен знать место, куда он хочет попасть – побывав там раньше, видя его издали или просто изучив карту.

Врата будут открыты количество раундов, равное пси-рейтингу псайкера. Радиус врат также равен пси-рейтингу псайкера. На протяжении действия силы, врата связаны друг с другом и любой человек или предмет может свободно воспользоваться ими, если физически может в них пройти.

Сотворение этой психосилы невероятно утомительно. Псайкеру требуются не менее двенадцати часов отдыха перед тем, как он сможет сотворить её ещё раз.

Проклятие механизмов *(Objuration Mechanicum)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Бросок»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: псайкер высвобождает поток опустошительных энергий Варпа во внутренние системы ближайшей машины. Оскверняющие силы искажают и ранят машинных духов, заставляя оружие давать осечки, а двигатели – глохнуть.

Псайкер выбирает точку, находящуюся в пределах действия психосилы и в поле своего зрения. Эта точка становится центром электромагнитного поля (см. стр. 169), радиус которого равен пси-рейтингу псайкера в метрах.

«Любой солдат, затронутый Варпом, по своей воле или нет, нечист и опасен. Ему будет дарована благодать Милосердия Императора (арт. 5863/02а)»

- «Памятка имперского гвардейца»

Ударная волна *(Shockwave)*

Цена: 300 ОО

Требования: психосила *«Бросок»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: атака, концентрация

Описание: псайкер резко складывает ладони, призывая свою психическую мощь многократно усилить звук хлопка и создать сокрушительную ударную волну.

Эта психосила считается *психическим взрывом*, центром которого служит псайкер, и чей радиус равен пси-рейтингу псайкера в метрах. Каждое существо в зоне действия психосилы, исключая псайкера, получает 1к10+Пси-рейтинг единиц взрывного урона с бронебойностью 0 и отлетает прочь от псайкера на количество метров, равное его пси-рейтингу.

Телекинетический купол *(Telekine Dome)*

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 5 метров × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Описание: окутывая товарищей своей силой, псайкер создает мерцающий энергетический купол вокруг них, защищающий от вражеских выстрелов не хуже бетонных стен бункера. Несмотря на такую крепость, купол остается неосязаемым и, как друзья, так и враги могут свободно пройти сквозь него.

Псайкер выбирает точку, в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения, и создает невидимый купол с центром в этой точке и радиусом, равным половине своего пси-рейтинга в метрах (округлять вверх). Все союзники, находящиеся внутри купола, получают количество *очков брони*, равное пси-рейтингу псайкера на все зоны попадания. Эти *очки брони* защищают только он попаданий, приходящих из-за границ купола. Враги могут войти внутрь купола без штрафов.

Погибельный вихрь *(Vortex of Doom)*

Цена: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, психосилы *«Мёртвая хватка»*, *«Проклятие механизмов»* и *«Ударная волна»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: 5 метров × пси-рейтинг

Поддержание: частичное действие

Подтип: атака, концентрация

Описание: тешась с непостижимыми потоками Имматериума, псайкер разрывает ткань реальности, открывая дыру в Варп. Несчастные, оказавшиеся слишком близко к ней, погибают в объятиях терзающих их бурлящих энергий. Псайкер всеми силами пытается удерживать вихрь под контролем, не позволяя ему вырваться на свободу и учинить невообразимые разрушения.

Псайкер выбирает точку, находящуюся в пределах действия психосилы и в поле своего зрения, и создает энергетический вихрь с центром в этой точке и радиусом в два метра. Каждый, кто прикоснётся к вихрю, в конце хода псайкера получит 2к10+(2×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью, равной текущему радиусу вихря в метрах. Псайкер не может по своей воле прекратить поддержание этой психосилы. Вместо этого, псайкер в начале каждого хода, в котором он поддерживает вихрь, должен предпринимать **средний (+0) тест Силы воли** со штрафом -5 за каждый метр радиуса, которым обладает вихрь. В случае успеха, псайкер может совершить одно из следующих действий:

- Увеличить радиус вихря на один метр.
- Уменьшить радиус вихря на один метр.
- Переместить вихрь в любом направлении на количество метров, равное своему пси-рейтингу.

Если псайкер провалит тест Силы воли или не будет способен предпринять его в силу каких-либо обстоятельств, радиус вихря вырастет на один метр, а сам вихрь переместится в случайном направлении (см. **схему направлений** в **главе VIII «Бой»**) на количество метров, равное пси-рейтингу псайкера.

Если радиус вихря уменьшиться до нуля, психосила прекращает своё действие, и вихрь пропадает. Если радиус вихря (в метрах) превысит величину пси-рейтинга псайкера, вихрь взорвётся, поразив всех, находящихся в радиусе, равном удвоенному пси-рейтингу псайкера (радиус отсчитывается от центра вихря). Этот взрыв причиняет 2к10+(4×Пси-рейтинг) единиц энергетического урона с бронебойностью, равной текущему радиусу вихря в метрах. При этом психосила прекращает своё действие, и вихрь пропадает. При этом псайкер получает этот урон, независимо от того, где он находится, ибо энергии Варпа хищно тянутся к тому, кто призвал их.

Телепатия

Телепатия – одна из самых важных психических дисциплин в Империуме. Благодаря ей миллионы людей на миллионах миров не теряют связи друг с другом. Она позволяет не только передавать свои мысли, но и управлять чужими. Телепаты способны сводить людей с ума, сковывать их волю или внушать им все, что угодно.

Примеры малых проявлений: бегло прочесть поверхностные мысли человека, стоящего рядом; заставить стоящего рядом слышать шепчущие голоса.

Психический вопль *(Psychic Shriek)*

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: атака

Описание: делая глубокий вдох, псайкер вбирает энергию Варпа в своё тело, и высвобождает её в потустороннем вопле, направленном точно во врага. Состоящий из психической энергии вопль терзает разум и тело жертвы, разрывая их в чудовищном резонансе.

Эта психосила считается *психическим разрядом*, что наносит 1к10+2+(2×Пси-рейтинг) единиц взрывного урона с бронебойностью 0 и свойством *«Оглушающее (1)»*.

Подчинение *(Dominate)*

Цена: 200 ОО

Требования: Сила воли 40+

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) состязательный тест Силы воли

Дальность: 5 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: псайкер проникает в разум своего врага, обходит его мысли и разрушает его психическую защиту. Сокрушив все преграды, псайкер может вложить в голову жертвы намеренья, которые та будет искренне считать своими собственными.

Псайкер может подействовать этой психосилой на количество целей, не превышающее величину его ополовиненного пси-рейтинга (округлять вверх). Все цели должны находиться в пределах дальности действия психосилы и в поле зрения псайкера. Псайкер и каждая цель бросают состязательный тест Силы воли. Провалившие этот тест обязаны исполнить один простой приказ псайкера. Это может быть, например, «Беги», «Падай», «Нападай на своего друга». Если выполнение приказа явно опасно для жизни его исполнителя, тот получает бонус +20 на свой тест Силы воли. В любом случае отдаваемый приказ должен быть выполним за один раунд.

Сила духа *(Mental Fortitude)*

Цена: 300 ОО

Требования: талант *«Бесстрашие»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: радиус 3 метра × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Описание: псайкер использует своё умение повелевать чужими умами, чтобы укрепить решимость союзников. Он вкладывает в их головы ободряющие мысли и изгоняет оттуда страх, делая даже последнего труса способным на великую доблесть.

На протяжении действия психосилы, сам псайкер и его находящиеся в радиусе действия психосилы союзники, числом не превышающие величину его пси-рейтинга, считаются обладающими талантом *«Бесстрашие»*. Выйдя из радиуса действия психосилы, союзники псайкера теряют это преимущество.

Кукловод *(Puppet Master)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Подчинение»*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) состязательный тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: особое

Подтип: концентрация

Описание: сосредоточившись, псайкер может целиком проникнуть в чужое сознание. Он обволакивает разум своей жертвы, подчиняя не только её мысли, но и тело и обретая способность управлять им, как кукловод – своей марионеткой.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах действия психосилы, в поле своего зрения и обладающую количеством ран, не превышающим его утроенный пси-рейтинг. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Силы воли жертвы. Провалившая этот тест цель становится послушной марионеткой псайкера. На протяжении действия психосилы, псайкер может делить доступные ему действия между собой и своей марионеткой. Жертва использует свои характеристики со штрафом -10 из-за грубого внешнего контроля. Как только псайкер прикажет своей марионетке совершить нечто опасное для её жизни, та может немедленно предпринять **средний (+0) состязательный тест Силы воли**, чтобы вырваться из-под его власти. Кроме того, психосила прекращает действовать сама собой, как только цель выйдет за пределы дальности действия.

Ужас *(Terrify)*

Цена: 400 ОО

Требования: психосила *«Галлюцинации»*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) состязательный тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: проскальзывая в глубины разума своей жертвы, псайкер открывает её величайшие неудачи, слабости и кошмары, и использует их против врага, превращая даже самого отважного воина в жалкого, хнычущего труса.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Силы воли жертвы. Провалившая этот тест цель должна сделать бросок по **таблице 9-5 «Шок»**, добавляя +10 за каждую единицу пси-рейтинга псайкера (вместо прибавления +10 за каждую ступень провала) и немедленно принять полученный эффект.

Невидимость *(Invisibility)*

Цена: 400 ОО

Требования: Ловкость 30, пси-рейтинг 4

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: трудный (-10) тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: свободное действие

Подтип: концентрация

Описание: псайкер овладевает самими чувствами своей жертвы, заставляя даже зрение предать своего хозяина. Так он может обмануть врага, отведя его взор от чего-либо.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения. Это может быть и сам псайкер. На протяжении действия психосилы, её цель считается имеющей умение *«Скрытность»* на уровне «Тренированный» (+10), к которому получает дополнительный бонус в размере +5 × пси-рейтинг псайкера. Кроме того, все стрелковые атаки против этой цели получают штраф -5 × пси-рейтинг псайкера. Выйдя из радиуса действия психосилы, цель теряет преимущества, даваемые этой психосилой.

Галлюцинации *(Hallucination)*

Цена: 200 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 10 метров × пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: концентрация

Описание: разум схож со многими вещами тем, что его проще сломить, чем взять под контроль. Дотянувшись до сознания своей жертвы, псайкер спускает с цепи её сдерживаемые страхи и подозрения. Больше ему ничего делать не нужно – захлестывающие разум противника помыслы сами превратят его в беспомощную жертву собственного восприятия реальности.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах действия психосилы и в поле своего зрения. Псайкер бросает состязательный тест *сотворения психосилы* против Силы воли жертвы. Провалившая этот тест цель должна сделать бросок по **таблице 6-7 «Эффекты галлюциногенов»** на стр. 165 и немедленно принять выпавший результат. Этот эффект действует на цель количество раундов, равное половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх).

Чтение разума *(Mind Scan)*

Цена: 400 ОО

Требования: нет

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) состязательный тест Силы воли

Дальность: 1 метр × пси-рейтинг

Поддержание: полное действие

Подтип: концентрация

Описание: каждый раунд действия психосилы, псайкер всё глубже погружается в разум своей жертвы, узнавая о ней всё больше и больше. В первый раунд действия психосилы он узнаёт лишь общую информацию – имя жертвы, её настроение и состояние здоровья. Во второй раунд псайкер может прочесть поверхностные мысли и узнать количество *очков безумия* и *порчи* цели. Третий раунд откроет псайкеру краткосрочную память жертвы, а четвёртый – подсознание. Наконец, с началом пятого раунда, разум цели полностью раскрывается и псайкер может узнать из него что угодно.

Цель может сопротивляться вторжению в свой разум при помощи **состязательного теста Силы воли**. Если она преуспеет в это тесте, то псайкер будет вынужден убраться из разума цели и больше ничего не узнает.

Примечание переводчика

Психосила *«Чтение разума»* отсутствует в оригинальной **«Базовой книге правил Only War»** и появляется только в официальном приключении **«Final Testament»**, где ей обладает один из именных персонажей – псайкер-примарис Колдуилл. В примечаниях для ведущего указано, что персонаж-санкционированный псайкер может (с разрешения ведущего) выучить эту психосилу у Колдуилл за 400 *очков опыта*, если состоит в хороших отношениях с ней. Я решил включить эту психосилу в **«Базовую книгу правил»**, поскольку это всё же часть игровой системы, а мы в **Only War** не избалованы большим психическим арсеналом и ещё одна психосила, да ещё такого свойства, явно не будет лишней.

Бой

Бой
•
Ранения
•
Критический урон
•
Особые условия
•
Исцеление
•
Боевая техника

Глава VIII

Бой

«Примкнуть штыки, парни – сейчас пойдет потеха…»

- майор Луций Шарп из кадийского 444-го полка механизированной пехоты

Для мужчин и женщин Имперской Гвардии, война – это жизнь. Триллионы гвардейцев ежечасно бьются с врагами Императора на бесчисленных полях битв. Каждый из них должен уметь сражаться, дабы повергать богомерзких еретиков. Неудивительно, что бой – важнейшая составляющая ролевой системы **Only War**, и каждый её персонаж должен быть готов выступить на битву против зла, что исторгает галактика.

Повествовательное время против структурированного

Течение времени в **Only War** может гибко меняться, повинуясь решениям ведущего, принятым в зависимости от нужд сюжета и действий игроков. Иногда ведущий использует довольно примерный счёт времени – т. н. режим *повествовательного времени*. Иногда – особенно в бою – напротив, требуется точный расчёт, и тогда применяется *структурированное время*.

Повествовательное время

Очень часто в **Only War** не требуется точного подсчёта времени. Зачастую вполне достаточно знать, что то или иное действие займет «пару минут», «около часа», «несколько недель» или что-то в таком роде. Повествовательное время, как правило, применяется вне боя, и в обстоятельствах, где не важен точный порядок действий.

Структурированное время

В отличие от абстрактно идущего повествовательного времени, структурированное предназначено для расчёта сложных взаимодействий – таких как бой, когда важна каждая секунда, а от порядка действий персонажей может зависеть исход столкновения. Структурированное время делится на *раунды*, *ходы* и *действия*.

Раунды

Раунд – это отрезок боя, состоящий из ходов каждого из участников боя. Считается, что все, действующие во время одного раунда, предпринимают свои действия более или менее одновременно, а сам раунд длится около пяти секунд, независимо от того, сколько персонажей в него вовлечены.

Ходы

Каждый персонаж может каждый раунд совершить один ход. В течение своего хода персонаж предпринимает одно или несколько действий. Поскольку ходы всех персонажей во время одного раунда происходят примерно в одно время, для расчёта того, кто действует первым, а кто – последним, применяется расчёт *инициативы*.

Действия

Во время своего хода персонаж может предпринять одно или несколько действий. Если он предпринимает несколько действий, порядок их выполнения может иметь значение, а может и не иметь. К примеру, персонаж может выхватить пистолет и пройти несколько метров, а может сперва пройти это расстояние, а потом уже достать оружие, но итог будет один и тот же. Впрочем, если персонаж хочет стрелять, очевидно, что сперва он должен достать оружие! Более подробно все действия описаны ниже.

Как проходит бой

В бою используется структурированное время, разделенное на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж, включая NPC, может совершить один ход каждый раунд. Порядок, в котором все персонажи совершают свои ходы, зависит от *инициативы*. В начале боя, предпримите следующие шаги:

Шаг 1: Внезапность

В начале боя ведущий определяет, был ли кто-то из его участников захвачен *внезапностью*. Это может произойти только в начале боя, и скорее всего, вы повидаете достаточно боёв, где никто не попадёт в такую ситуацию. В первом раунде боя, все персонажи, захваченные *внезапностью*, теряют свои ходы и не могут использовать *реакции*, поскольку они просто не ожидали нападения. Если никто из участников боя не был захвачен *внезапностью*, сразу переходите в **шагу 2**.

Шаг 2: Определение инициативы

В начале первого раунда, каждый игрок определяет свою *инициативу* – бросает 1к10 и добавляет к выпавшему числу свой бонус Ловкости (количество полных десятков в характеристике «Ловкость»). Итоговое значение инициативы сохраняется в течение всего боя.

Шаг 3: Определение порядка действий

Ведущий выстраивает порядок, в котором ходят все участники боя (включая NPC), начиная с обладателей самой высокой инициативы и заканчивая обладателями самой низкой. В этом порядке все персонажи будут совершать свои ходы в течение каждого раунда.

Шаг 4: Совершение ходов

Каждый персонаж, начиная с обладателя наивысшей инициативы, совершает ход. Персонаж, непосредственно совершающий свой ход, называется «активным персонажем». Активный персонаж может предпринять одно или более действий. После того, как активный персонаж совершит свои действия, ход переходит к следующему по порядку инициативы персонажу.

Шаг 5: Завершение раунда

После того, как каждый персонаж сделал по одному ходу, раунд завершается. Все эффекты, в описании которых указано «до конца раунда» прекращают своё действие.

Шаг 6: Повторение шагов 4-5

Продолжайте отыгрывать раунд за раундом, до тех пор, пока не закончится бой или не произойдет событие, что вернет персонажей в повествовательное время.

Инициатива

Инициатива определяет то, в каком порядке будут действовать персонажи в течение раунда. Чтобы определить свою инициативу, бросьте к10 и прибавьте к выпавшему числу бонус Ловкости персонажа. Ведущий определяет инициативу для всех NPC и прочих существ, не являющимися игровыми персонажами. Для большей простоты происходящего, ведущий может делать один бросок за каждую группу однотипных врагов. После того, как для каждого из участников была определена инициатива, ведущий составляет список, расставляя в нём участников в порядке убывания инициативы. Этот список и есть порядок инициативы, в котором персонажи будут действовать до конца боя.

Если несколько персонажей получили одинаковый показатель инициативы, первым действует тот, у кого выше бонус Ловкости. Если эти показатели также равны, игроки бросают по кости и первым ходит тот, кто получит больший результат. Большинство боёв длятся несколько раундов, но инициатива определяется только один раз – перед первым – и сохраняется на всё время боя. Если посередине боя в него включаются новые участники, просто определите их инициативу и поставьте на надлежащее им место в списке. Ведущий может решить, что стоит заново определить инициативу, если происходящие события этого требуют, что может привести к дополнительным раундам *внезапности*. Не увлекайтесь – такие события лучше применять для усиления напряжения или демонстрации новых интересных способностей, а не просто потому что к врагам пришло подкрепление.

Внезапность

Эффекты *внезапности* действуют только в начале боя, когда ведущий решает, будет ли кто-то из участников сражения считаться *захваченным внезапностью* – то есть не ожидать нападения. В целом, это зависит от решения ведущего, принятого с учётом обстоятельств и того, какие действия предпринимали персонажи до начала боя. Ведущему стоит учесть следующее:

● Прячется ли кто-либо из участников боя? Успешный тест умения *«Скрытность»* перед боем может означать, что предпринявший его персонаж спрятался. Чрезвычайно осторожные персонажи могут попытаться заметить его с помощью теста *«Бдительности»*.

● Подкрадывается ли кто-либо из участников боя? Успешный тест умения *«Бесшумный шаг»* перед боем может означать, что предпринявший его персонаж устроил засаду. Опять же, чрезвычайно осторожные персонажи могут попытаться заметить его с помощью теста *«Бдительности»*.

● Могут ли какие-либо особые обстоятельства скрыть приближение атакующих? Например, проливной дождь, шум двигателей, близкие взрывы.

● Наличествуют ли какие-либо отвлекающие факторы? К примеру, ватага орков может быть настолько захвачена боем, что попросту не услышит приближения гвардейцев.

Учтя эти факторы, ведущий должен решить, будет ли кто-то из участников боя захвачен *внезапностью*. Зачастую случается, что все члены одной группы будут захвачены *внезапностью*, но бывают и исключения. Если никто не был захвачен *внезапностью*, бой отыгрывается как обычно.

Если один или несколько персонажей были *захвачены внезапностью*, первый раунд боя называется «раундом внезапности». Все *захваченные внезапностью* персонажи теряют свой ход во время раунда внезапности, в то время как остальные могут действовать как обычно, используя свой порядок инициативы. *Захваченные внезапностью* не могут предпринимать никаких действий (что, как правило, значит, что они просто стоят на месте) поскольку они совершенно не ожидали вражеской атаки и потрясены ей. В течении раунда внезапности они также не могут использовать свои *реакции*. Все незахваченные *внезапностью* персонажи получают бонус +30 к своим тестам Ближнего и Дальнего боя при атаках *захваченных внезапностью*. После того как раунд внезапности полностью завершится, все *захваченные внезапностью* приходят в себя и могут действовать как обычно, включаясь в порядок инициативы на надлежащих местах.

Действия

В обычном раунде, у каждого персонажа есть свой ход. В свой ход персонаж может совершить одно или несколько действий. Все действия в **Only War** делятся на пять типов. При этом, каждое действие также принадлежит в одному из подтипов.

Полное действие

Совершение полного действия требует внимания и сосредоточенности. Персонаж может предпринять одно полное действие в свой ход и при этом больше не может совершать в этот ход частичных действий. Пример полного действия – *захват* противника в рукопашной.

Частичное действие

Совершение частичного действия куда проще. Оно требует определенных усилий или концентрации, но не настолько, чтобы занимать собой весь ход персонажа. Персонаж может предпринять два разных частичных действия в свой ход, вместо одного полного. Выхватывание оружия или *стандартная атака* – примеры частичных действий.

Реакция

Реакция – особое действие, совершаемое в ответ на действие врага (обычно – в ответ на его атаку). Персонаж может предпринять одно действие *реакции* в раунд. Это действие совершается не в свой ход. Тест *«Уклонения»* – это пример действия-*реакции*.

Свободное действие

Свободное действие занимает всего миг и не требует особых усилий. Свободное действие можно применять в дополнение к любому другому. Чёткого ограничения на количество свободных действий в ход нет, так что ведущему стоит руководствоваться здравым смыслом, решая, что персонаж может успеть за несколько секунд, которые длится раунд, а то нет. Сказать пару слов или бросить предмет на землю – примеры свободных действий.

Длительное действие

Некоторые действия требуют для совершения больше времени, чем даёт один раунд. Если персонаж заявляет длительное действие, он будет занят им столько, сколько необходимо для успешного завершения действия. Если персонажа прерывают (или он сам прекращает выполнять начатое) весь достигнутый прогресс обнуляется.

Подтипы действий

В дополнение к типу, каждое действие классифицируется по тому, к какому подтипу оно принадлежит. Эти уточнения нужны для того, чтобы сделать некоторые моменты в правилах яснее (например, насчёт того, что может или не может сделать персонаж в определенных обстоятельствах). К примеру, *обездвиженный* персонаж не может выполнять никаких действий, имеющих подтип «Передвижение».

Использование действий

В течение своего хода персонаж может совершить одно полное или два разных частичных действия. Например, герой может предпринять *натиск* (полное действие) или совершить *прицеливание* и *стандартную атаку* (два частичных). Планируя свои действия, помните, что раунд длится всего несколько секунд, а ход одного героя – и того меньше.

Любые действия могут сочетаться с выкриками, насмешками, боевыми кличами и другими короткими восклицаниями – они считаются свободными действиями – но ведущему стоит подумать над тем, что герой может произнести за пару секунд, а что – нет. Дружеская подколка или насмешка над врагом допустима, а вот перечисление всех подробностей одного из семи своих смертельных поединков, с попутным уклонением от выпадов силового меча явно потребует времени больше, чем подразумевает свободное действие.

Большинство действий начинаются и заканчиваются в ход активного персонажа. Например, персонаж не может начать *натиск* в одном ходу и закончить в следующем – он должен полностью уместить его в свой ход. Из этого правила есть два исключения – *реакции* (они всегда совершатся не в свой ход) и длительные действия (они занимают несколько ходов).

Кроме того, персонажи **Only War** могут применять только одно действие с подтипом «Атака» в один ход. То же касается подтипа «Концентрация». При этом они могут совершать действия-*реакции*, имеющие подтип «Атака» или «Концентрация» (поскольку *реакции* совершаются во время чужого хода). Кроме того, поддержание психосил (большинство которых имеет подтип «Концентрация») не считается применением действия.

Описания действий

Персонажи могут совершать в бою следующие действия.

Бег *(Run)*

Тип: полное действие

Подтип: передвижение

Активный персонаж бежит, покрывая расстояние, равное его дистанции *бега* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»**). Бегущий персонаж – лёгкая добыча для клинка, но трудная мишень для пули. До начала следующего хода бегущего персонажа, все стрелковые атаки по нему получают штраф -20 на тесты Дальнего боя, а все атаки в ближнем бою – бонус +20 на тесты Ближнего боя.

Безоглядная атака *(All Out Attack)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж в ярости бросается на врага, забывая о собственной безопасности. Он совершает одну атаку в ближнем бою с бонусом +30 к тесту Ближнего боя, но не может совершать попыток *уклонения* или *парирования* до начала своего следующего хода. Такая атака не может получать преимуществ от *прицеливания*.

Выжидание *(Delay)*

Тип: полное действие

Подтип: разное

Вместо того чтобы действовать немедленно, персонаж предпочитает выждать более подходящего мига. Если персонаж применяет это действие, его ход мгновенно заканчивается. В любое время до начала своего следующего хода он может совершить одно частичное действие. Эта возможность теряется с началом нового хода этого персонажа. Если два или более персонажей решают в один момент предпринять частичное действие, полученное благодаря *выжиданию*, он должны бросить состязательный тест Ловкости, чтобы определить, кто из них будет действовать первым.

Движение *(Move)*

Тип: частичное или полное действие

Подтип: передвижение

Потратив частичное действие, активный персонаж может переместиться на количество метров, равное его бонусу Ловкости. Потратив полное действие, он может переместиться на вдвое большее расстояние (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»**). Завершая своё движение рядом с противником, персонаж может *вовлечь того в ближний бой*. Если персонаж использует это действие, чтобы оторваться от противника, с которым был *вовлечён в ближний бой*, его противник может немедленно провести против труса свободную *стандартную атаку*.

Таблица 8-1 «Действия в бою»

Действие	Тип	Подтип	Описание
Бег	ПД	Передвижение	Передвижение на 6×БЛ, враг получает -20 к Дальнему и +20 к Ближнему бою
Безоглядная атака	ПД	Атака, Рукопашная	Бонус +30 к тесту Ближнего боя, запрет на *избегание атаки*
Выжидание	ЧД	Прочее	Возможность совершить частичное действие после своего хода и до начала своего следующего хода
Движение	ЧД/ПД	Передвижение	Передвижение на БЛ за частичное или на 2×БЛ за полное действие
Длинная очередь	ЧД	Атака, Стрельба	-10 к Дальнему бою, одно попадание за каждую ступень успеха
Захват	ЧД/ПД	Атака, Рукопашная	Воздействие на *захваченного* врага или попытка вырваться из *захвата*
Защитная стойка	ПД	Концентрация, Рукопашная	Дополнительная *реакция*, противник получает -20 к тестам Ближнего боя
Избегание атаки	Реакция	Передвижение/Рукопашная	Использование *«Уклонения»* или *«Парирования»* для того, чтобы избежать попадания вражеской атаки
Использование умения	Разное	Прочее	Применение умения
Контроль сектора	ПД	Атака, Концентрация, Стрельба	Стрельба по всем, кто войдет в определенный сектор
Короткая очередь	ЧД	Атака, Стрельба	+0 к Дальнему бою, одно попадание за каждые две ступени успеха
Манёвр	ЧД	Передвижение, Рукопашная	Состязательный тест, в случае победы враг сдвигается на метр
Молниеносная атака	ЧД	Атака, Рукопашная	-10 к Ближнему бою, одно попадание за каждую ступень успеха
Натиск	ПД	Атака, Передвижение, Рукопашная	+20 к тесту Ближнего боя, необходимо бросится на врага, пробежав хотя бы четыре метра.
Оглушение	ПД	Атака, Рукопашная	Попытка *оглушить* противника
Огонь на подавление	ПД	Атака, Стрельба	-20 к Дальнему бою, *подавление врага огнём*
Осторожная атака	ЧД	Концентрация, Рукопашная/Стрельба	-10 к Ближнему или Дальнему бою, +10 к *избеганию атаки* до начала следующего хода
Отступление	ПД	Передвижение	Выход из ближнего боя без получения свободной атаки по себе
Перезарядка	Разное	Разное	Перезарядка стрелкового оружия
Подготовка	ЧД	Разное	Подготовка оружия или предмета
Подъём на ноги	ЧД	Передвижение	Подъём на ноги после сбивания с ног
Прицеливание	ПД/ЧД	Концентрация	Бонус +10 (за частичное) или +20 (за полное) к следующей атаке
Прыжок	ПД	Передвижение	Прыжок в длину или в высоту
Сбивание с ног	ЧД	Атака, Рукопашная	Попытка уложить врага на лопатки
Сотворение психосилы	Разное	Разное	Использование психосилы
Стандартная атака	ЧД	Атака, Рукопашная/Стрельба	+10 к Ближнему или Дальнему бою, одна атака
Стремительная атака	ЧД	Атака, Рукопашная	+0 к Ближнему бою, одно попадание за каждые две ступени успеха
Тактическое перемещение	ПД	Концентрация, Передвижение	Перемещение из укрытия в укрытие
Точечная атака	ПД	Атака, Концентрация, Стрельба/Рукопашная	Атака в выбранную часть тела врага, -20 к тесту Ближнего или Дальнего боя
Установка тяжёлого оружия	ЧД	Прочее	Подготовка тяжёлого оружия к бою
Финт	ЧД	Рукопашная	Состязательный тест Ближнего боя, в случае успеха, враг не может *парировать* или *уклоняться*

Длинная очередь *(Full Auto Burst)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, стрельба

Перехватив поудобнее свою пушку, персонаж обрушивает на врагов яростный шквал автоматического огня. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь длинными очередями. Если персонаж держит в обеих руках по пистолету, способных стрелять в таком режиме, он может использовать это действие для того, чтобы палить сразу из обоих (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**).

Персонаж предпринимает тест Дальнего боя со штрафом -10. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка* (см. раздел **«Осечки»** ниже). В случае успеха, персонажу засчитывается одно попадание по цели за каждую ступень успеха. Количество таких попаданий не может превышать количество выстрелов при стрельбе *длинной очередью*. Дополнительные попадания можно распределить на изначальную цель или на любые другие цели в пределах двух метров, если поразить эти новые цели не сложнее чем изначальную. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»**, чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что место попадания первого выстрела определяется путем перемены местами значений, выпавших на костях при броске на попадание.

Если персонаж имеет две единицы оружия и располагает необходимыми талантами, то, он может совершить вторую атаку своим вторым оружием после первой как часть этого же действия. Подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**.

Таблица 8-2 «Множественные попадания»

Первое	Второе	Третье	Четвертое	Пятое	Шестое
Голова	Голова	Рука	Торс	Рука	Торс
Рука	Рука	Торс	Голова	Торс	Рука
Торс	Торс	Рука	Голова	Рука	Торс
Нога	Нога	Торс	Рука	Голова	Торс

Захват *(Grapple)*

Тип: полное или частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Это действие используется только, если персонаж уже находится в *захвате* (см. раздел **«Захват»** ниже). Если активный персонаж контролирует *захват*, он обязан в начале хода совершать это действие в качестве полного, чтобы продолжать контролировать его. Если он этого не сделает, *захват* прекращается. В *захвате* персонажи могут совершать описанные ниже действия.

Действия персонажа, контролирующего захват:

● **Нанесение урона:** контролирующий захват персонаж может попытаться намять бока противнику при помощи **состязательного теста Силы**. Если активный персонаж побеждает в нём, он наносит врагу 1к5-3+БС единиц урона (как если бы бил голыми руками) в торс, а также причиняет уровень *усталости*. Если в тесте побеждает жертва захвата, урон не наносится, но и из захвата она не освобождается. Это действие может получать преимущества по правилам *помощи*. Существуют таланты и особенности, что могут изменить указанные выше эффекты.

● **Бросок:** контролирующий захват персонаж может попытаться бросить врага наземь при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, его противник валится на землю, будучи *сбитым с ног*. Персонаж, контролирующий захват, может прекратить его в качестве свободного действия или продолжить, получая бонус +10 на все следующие состязательные тесты до тех пор, пока схваченный противник не сможет подняться на ноги. Это бонус прибавляется к стандартному бонусу +10 за атаку *сбитого с ног* противника.

● **Толчок:** контролирующий захват персонаж может вынудить свою жертву сдвинуться с места при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, он сдвигает противника на один метр плюс один метр за каждую ступень успеха (направление выбирает активный персонаж). Пройденное таким образом расстояние не может превышать *половинной скорости* активного персонажа. Активный персонаж обязан перемещаться вместе со своей жертвой для того, чтобы сохранить *захват*. Он может отойти от своей жертвы в качестве свободного действия – это освободит её от *захвата*.

● **Подготовка:** контролирующий *захват* персонаж может подготовить к использованию один из своих предметов. По решению ведущего, он может использовать действие *«Подготовка»* для того, чтобы завладеть предметом, принадлежащим своей жертве.

● **Подъём:** если оба участника *захвата* лежат на земле, контролирующий захват персонаж может встать на ноги и потащить за собой свою жертву при помощи **состязательного теста Силы**. Это действие может получать преимущества по правилам *помощи*. Если активный персонаж побеждает в тесте, оба участника захвата поднимаются на ноги.

● **Использование:** контролирующий *захват* персонаж может использовать приготовленный предмет.

Действия жертвы захвата:

● **Освобождение:** жертва захвата пытается вырваться из него при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если жертва захвата побеждает в тесте, она вырывается из тисков и может предпринять ещё одно частичное действие.

● **Ускользание:** жертва захвата пытается выскользнуть из него места при помощи **среднего (+0) теста умения *«Акробатика»***. В случае успеха, жертва вырывается из тисков и может предпринять ещё одно частичное действие.

● **Перехват контроля:** жертва *захвата* пытается побороть противника, и сама взять его в *захват* при помощи **состязательного теста Силы**. Этот тест может получать преимущества по правилам *помощи*. Если жертва *захвата* побеждает в тесте, она сама становиться персонажем, контролирующим захват, а её противник – жертвой захвата. Новоявленный «захватчик» может немедленно предпринять одно действие из списка **«Действия персонажа, контролирующего захват»**, но никаких других частичных действий ему не позволено.

Разница в размерах при захвате

Если один из участников захвата больше другого, он получает одну дополнительную ступень успеха за каждую единицу разницы в размерах на все успешные состязательные тесты, исполненные в захвате. См. также описание особенности *«Размер»* в **главе V «Таланты и особенности»**, стр. 154.

Защитная стойка *(Defensive Stance)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, рукопашная

Персонаж сосредотачивается на защите, не пытаясь атаковать. До начала своего следующего хода персонаж может использовать *реакции* только для *избегания* вражеских атак. Кроме того, он может совершить одно дополнительное действие *реакции*, а все противники получают штраф -20 на свои тесты Ближнего боя, атакуя этого персонажа.

Избегание атаки *(Evasion)*

Тип: реакция

Подтип: передвижение (Уклонение); рукопашная (Парирование)

После того, как по персонажу была нанесена успешная атака, но до подсчёта урона, он может попробовать избежать его получения при помощи теста *«Уклонения»* или *«Парирования»*. Персонаж должен знать об атаке, чтобы попробовать её избежать (то есть, это действие не могут предпринимать *захваченные внезапностью*). Успешный тест умения означает, что персонаж сумел увернуться от пули или отбить удар в последний миг. Вражеская атака считается не достигшей цели, урон не подсчитывается. Если тест *избегания атаки* провален, урон наносится как обычно. В ближнем бою для избегания атаки персонаж может применять как *«Парирование»*, так и *«Уклонение»*, от стрельбы же он обязан применять *«Уклонение»*. Как правило, сложность теста – **средняя (+0)**, которая может быть модифицирована. Помните, что это действие нельзя совершать во время своего хода (в том, числе при *бегстве* с поля боя). Кроме того, попытка *парирования* или *уклонения* сбивает *контроль сектора*.

Избегание множественных атак, очередей и атак по площади

Попадания некоторых атак – взрывов, автоматных очередей, потоков огнемётного пламени – очень трудно избежать. Уклоняясь от атаки, наносящей урон по площади (например, если оружие имеет свойства *«Взрыв»* или *«Распыляющее»*), персонаж при помощи успешного теста *«Уклонения»* перемещается за границу воздействия этой атаки (если она находится на расстоянии, не превышающим его бонус Ловкости в метрах). Если для того, чтобы избежать попадания, персонажу нужно преодолеть большее расстояние или он ограничен в подобных маневрах (например, стоит в узком коридоре), тест *«Уклонения»* автоматически проваливается. При *избегании стремительных* и *молниеносных атак, длинных* и *коротких очередей* или стрельбы из оружия с свойством *«Спаренное»*, каждая ступень успеха в тесте *«Уклонения»* снимает одно попадание. При избегании стрельбы из оружия со свойством *«Шквальное»*, каждая ступень успеха в тесте *«Уклонения»* снимает два попадания.

Использование умения *(Use a Skill)*

Тип: частичное, полное или длительное действие (зависит от обстоятельств)

Подтип: концентрация, разное

Активный персонаж применяет умение. В зависимости от умения и обстоятельств, это может быть длительным действием.

Контроль сектора *(Overwatch)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, стрельба

Активный персонаж следит за определенной зоной или целью, и в любой миг готов открыть огонь. Заявив *контроль сектора*, активный персонаж выбирает область, которую он будет контролировать – это может быть коридор, участок зарослей или что угодно другое, что находится перед персонажем и попадет в 45-градусный угол. Затем персонаж выбирает действие – *стандартная атака*, *короткая* или *длинная очередь* – и указывает условия, при которых он применит это действие. Если указанные условия исполнятся в любой миг до начала следующего хода персонажа, он может совершить выбранное действие. Если получается так, что это атака этого персонажа происходит одновременно с действием другого, то первым действует тот, у кого выше Ловкость. Если Ловкость обоих персонажей одинакова, они бросают состязательный тест Ловкости, чтобы определить очередность. Кроме того, любой, пойманный стрельбой в контролируемом секторе, должен преуспеть в **среднем (+0) тесте *подавления огнём*** или будет *подавлен огнем* (см. ниже). Если персонаж, контролирующий сектор, применяет какое-либо другое действие или *реакцию* (например, *избегание атаки*), *контроль сектора* немедленно прекращается. Свободные действия (например, разговор) не сбивают *контроль сектора*.

Короткая очередь *(Semi-Auto Burst)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, стрельба

Твердой рукой активный персонаж направляет своё оружие и поражает врагов короткой, контролируемой очередью. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь короткими очередями. Если персонаж держит в обеих руках по пистолету, способных стрелять в таком режиме, он может использовать это действие для того, чтобы палить сразу из обоих (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**).

Персонаж предпринимает **средний (+0) тест Дальнего боя**. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка* (см. раздел **«Осечки»** ниже). В случае успеха, персонажу засчитывается одно попадание по цели за первую ступень успеха и по одному дополнительному попаданию за каждые две дополнительные ступени успеха. Количество таких попаданий не может превышать количество выстрелов при стрельбе *короткой очередью*. Дополнительные попадания можно распределить на изначальную цель или на любые другие цели в пределах двух метров, если поразить эти новые цели не сложнее чем изначальную. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»,** чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что место попадания первого выстрела определяется путём перемены местами значений, выпавших на костях при броске на попадание.

Если персонаж имеет две единицы оружия и располагает необходимыми талантами, то, он может совершить вторую атаку своим вторым оружием после первой как часть этого же действия. Подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**.

Манёвр *(Manoeuvre)*

Тип: частичное действие

Подтип: рукопашная, передвижение

Наступая и угрожая оружием, персонаж может заставить врага передвинуться на один метр в направлении, выбранном атакующим. Для этого бросается **состязательный тест Ближнего боя**. В случае успеха атакующего, его противник сдвигается. При желании атакующий также может пройти этот метр. Конечно, таким образом противника нельзя заставить пройти сквозь другого противника или стену, но можно столкнуть с обрыва.

Молниеносная атака *(Lightening Attack)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж, ведомый яростью, наносит врагу несколько точных ударов. Персонаж может применять этой действие только, если у него есть талант *«Молниеносная атака»*. Он должен быть вооружен холодным оружием или быть в состоянии бить голыми руками. Если персонаж держит в обеих руках по холодному оружию, он может использовать это действие для того, чтобы бить ими обоими (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**). Оружие со свойствами *«Несбалансированное»* или *«Громоздкое»* не подходит для совершения *молниеносных атак*.

Атакующий бросает **трудный (-10) тест Ближнего боя**. Успех в этом тесте приносит одно попадание по противнику за каждую ступень успеха. Количество попаданий не может превышать бонус Ближнего боя атакующего. Попадания сверх первого могут быть распределены как на первоначальную цель, так и на любые другие, с которыми атакующий *вовлечён в ближний бой*, если только попасть по ним не сложнее. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»,** чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что зона, в которую попадает первый удар, определяется числом, выпавшим при броске на попадание, поменяв единицы и десятки местами.

Если персонаж имеет две единицы оружия и располагает необходимыми талантами, то, он может совершить вторую атаку своим вторым оружием после первой как часть этого же действия. Подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**.

Натиск *(Charge)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, передвижение, рукопашная

Персонаж бросается к врагу и совершает одну атаку в ближнем бою. Для совершения этого действия, противник должен находиться как минимум в четырёх метрах от активного персонажа, однако быть в пределах дистанции *натиска* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»**). Последние четыре метра до цели активный персонаж должен преодолеть по прямой, набирая скорость в нужном направлении. Добежав до врага, он проводит одну атаку в ближнем бою при помощи **рутинного (+20) теста Ближнего боя**. Успех в этом тесте знаменует одно попадание по врагу (подробно о механике нанесения атак читайте ниже). Если совершающий *натиск* персонаж безоружен и не несёт в руках никакого предмета, он может попробовать совершить *захват* противника вместо нанесения урона (см. описание *захвата* выше).

Оглушение *(Stun)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная

Если активный персонаж вооружен холодным оружием или безоружен, он может попытаться оглушить врага вместо того, чтобы размозжить ему череп или отрубить голову. Для этого атакующий бросает **сложный (-20) тест Ближнего боя**. В случае успеха, атакующий бросает 1к10 и прибавляет к выпавшему результату свой бонус Силы. Это результат сравнивается с суммой бонуса Выносливости цели и количеством *очков брони* у неё на голове. Если итоговый результат атакующего равен или выше, его цель считается *оглушённой* на количество раундов, равное разнице между их результатами. Кроме того, цель получает один уровень *усталости*.

Огонь на подавление *(Suppressing Fire)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, стрельба

Активный персонаж обрушивает на врагов шквал огня, заставляя их вжиматься в землю и искать укрытия. Персонаж должен использовать стрелковое оружие, способное вести огонь *короткими* или *длинными очередями*. Заявив *огонь на подавление*, активный персонаж выбирает область, которую он будет подавлять огнём – это может быть коридор, участок зарослей или что угодно другое, что находится перед персонажем и попадет в 45-градусный угол. Затем персонаж стреляет *короткой* или *длинной очередью* (как при соответствующем действии, однако, считающемся частью *огня на подавление*), тратя соответствующее количество боеприпасов. Любой, попавший под *огонь на подавление*, должен пройти **трудный (-10) тест *подавления огнём*** или будет *подавлен огнём* (см. ниже). Если активный персонаж стрелял *длинной очередью*, тест на *подавление огнём* становится **сложным (-20)**.

Персонаж не применяет к своему тесту Дальнего боя модификаторов от стрельбы *длинными* или *короткими очередями*. Он просто делает **сложный (-20) тест Дальнего боя**, чтобы определить, зацепил ли он кого-нибудь своей пальбой. Результат 94-00 обозначает, что произошла *осечка* (см. раздел **«Осечки»** ниже). В случае успеха, выбранная ведущим цель в радиусе поражения получает одно попадание. За каждые две ступени успеха в тесте, происходит ещё одно попадание по случайной цели. Использование *огня на подавление* не ухудшает защитные качества брони цели или укрытия. Количество попаданий от *огня на подавление* не может превышать количество выстрелов при стрельбе *короткой* или *длинной очередью* (в зависимости от того, как вёлся огонь). При распределении попаданий в цели, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»**, чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что персонаж, ведущий *огонь на подавление* не может провалить тест Дальнего боя по своему желанию.

Осторожная атака *(Guarded Action)*

Тип: частичное действие

Подтип: концентрация, рукопашная (Парирование), стрельба (Уклонение)

Персонаж действует осторожно и продуманно, в любой миг готовясь уйти в оборону. В этом ходу он получает штраф -10 на тесты Ближнего или Дальнего боя, но получает бонус +10 ко тестам *избегания атаки* до начала следующего хода.

Отступление *(Disengage)*

Тип: полное действие

Подтип: передвижение

Персонаж выходит из ближнего боя и может совершить передвижение с *половинной скоростью*. Сражающиеся с этим персонажем противники не получают свободных атак. Подробнее об отступлении и бегстве см. соответствующую врезку.

Перезарядка *(Reload)*

Тип: частичное, полное или длительное действие (зависит от оружия)

Подтип: разное

Активный персонаж перезаряжает стрелковое оружие. То, сколько времени на этой уйдет, определяется самим оружием. Подробнее, см. **главу VI «Арсенал»**. Помните, что если перезарядка продолжается дольше одного раунда, это действие будет считаться длительным.

Подготовка *(Ready)*

Тип: частичное действие

Подтип: разное

Активный персонаж хватается за оружие или достаёт из кармана или рюкзака нужный ему предмет. Оружие или предмет можно убрать обратно этим же действием (просто бросить что-либо на землю – свободное действие). Также это действие применяется, например, для наложения повязки, введения стимма или другого препарата, смазывания клинка ядом и т. д. Подготовку можно объявлять дважды за один ход, если она применяется к двум разным предметам или единицам оружия.

Подъём на ноги/Залезание/Спешивание *(Stand/Mount/Dismount)*

Тип: частичное действие

Подтип: передвижение

Если активный персонаж сидит или лежит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может взобраться в седло своего скакуна или залезть в машину. Если он уже в седле или в машине, он может спешиться или выйти из машины.

Прицеливание *(Aim)*

Тип: полное или частичное действие

Подтип: концентрация

Персонаж тратит несколько секунд на то, чтобы как следует прицелиться, прежде чем наносить удар или жать на спуск. Затратив на *прицеливание* частичное действие, персонаж получит бонус +10 к своей следующей атаке, а затратив полное – получит бонус +20. Следующее после *прицеливания* действие должно быть атакой – *стандартной, молниеносной* и т. д., в противном случае бонус от *прицеливания* будет утрачен. Бонус от *прицеливания* также пропадёт, если между ним и своей атакой персонаж предпринимал действие *реакции*. *Прицеливание* даёт бонус и для стрелковой атаки и для атаки в ближнем бою.

Прыжок *(Jump or Leap)*

Тип: частичное действие

Подтип: передвижение

Персонаж прыгает в длину или в высоту. Если персонаж *вовлечён в ближний* бой, каждый противник, с которым он сражается, может свободно совершить *стандартную атаку* по прыгуну. Подробнее прыжки описаны в **главе I**, стр. 33.

Сбивание с ног *(Knock Down)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж обрушивается на своего противника в надежде сбить его с ног. Бросьте **состязательный тест Силы**. Если побеждает атакующий, его цель считается *сбитой с ног* и чтобы встать, должна предпринять действие *«Подъём на ноги»* в свой ход. Если атакующий набрал две или больше ступени успеха, он может (по желанию) нанести противнику 1к5-3+БС единиц урона и один уровень *усталости*. Если в состязательном тесте Силы побеждает противник, он остаётся на ногах. Если он набирает две или более ступеней успеха, *сбитым с ног* считается атакующий. Потратив частичное действие на перемещение перед попыткой *сбивания с ног*, или совместив это действие с *натиском*, атакующий получит бонус +10 к состязательному тесту.

Сотворение психосилы *(Focus Power)*

Тип: зависит от психосилы

Подтип: зависит от психосилы

Это действие используется для сотворения психосилы в бою. Тип действия и его подтипы определяет конкретная психосила. Подробнее см. в **главе VII «Психосилы»**.

Стандартная атака *(Standard Attack)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, стрельба или рукопашная

Активный персонаж наносит врагу удар в ближнем бою при помощи **простого (+10) теста Ближнего боя** или стреляет в него при помощи **простого (+10) теста Дальнего боя**. Успех теста означает одно попадание по цели. Подробнее об атаках см. раздел **«Атака»** ниже. Если персонаж безоружен и *вовлечён в ближний бой*, он может попытаться взять врага в захват вместо нанесения урона (см. раздел **«Захват»** ниже).

Если персонаж имеет две единицы оружия и располагает необходимыми талантами, то, он может совершить вторую атаку своим вторым оружием после первой как часть этого же действия. Подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**.

Стремительная атака *(Swift Attack)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, рукопашная

Персонаж, ведомый яростью, наносит врагу несколько точных ударов. Персонаж может применять этой действие только, если у него есть талант *«Стремительная атака»*. Он должен быть вооружён холодным оружием или быть в состоянии бить голыми руками. Если персонаж держит в обеих руках по холодному оружию, он может использовать это действие для того, чтобы бить ими обоими (подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**).

Атакующий бросает **средний (+0) тест Ближнего боя**. Успех в этом тесте приносит одно попадание по противнику за первую ступень успеха и одно дополнительное попадание за каждые две дополнительные ступени успеха. Количество попаданий не может превышать бонус Ближнего боя атакующего. Попадания сверх первого могут быть распределены как на первоначальную цель, так и на любые другие, с которыми атакующий *вовлечён в ближний бой*, если только попасть по ним не сложнее. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 8-2 «Множественные попадания»,** чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что зона, в которую попадает первый удар, определяется числом, выпавшим при броске на попадание путем перемены единиц и десятков местами.

Если персонаж имеет две единицы оружия и располагает необходимыми талантами, то, он может совершить вторую атаку своим вторым оружием после первой как часть этого же действия. Подробнее см. раздел **«Бой двумя руками»**.

Тактическое перемещение *(Tactical Advance)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Активный персонаж перемещается от одной точки к другой, пользуясь укрытиями. Он может переместиться на расстояние, не превышающее его передвижения с *полной скоростью*. На протяжении своего движения он получает преимущества от укрытия, которое он покинул в начале хода, даже если во время движения персонаж оказывается в голом поле.

Точечная атака *(Called Shot)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, рукопашная или стрельба

Активный персонаж наносит удар или делает выстрел в выбранную им зону попадания. Игрок объявляет, куда он собирается бить или стрелять (голова, торс, левая рука, правая рука, левая нога, правая нога) и предпринимает атаку, по всем правилам *стандартной атаки*, с той лишь разницей, что тест Ближнего или Дальнего боя становится **сложным (-20)**. В случае успеха теста выстрел или удар считается попавшим в выбранную зону попадания. По решению ведущего, это действие может быть использовано для стрельбы по особым зонам поражения различных монстров или по определённым элементам окружения (например, дверному замку или камере наблюдения). Это действие не получает обычный для *стандартной атаки* бонус +10.

Установка тяжёлого оружия *(Brace Heavy Weapon)*

Тип: частичное действие

Подтип: прочее

Персонаж должен установить тяжёлое оружие на опору, прежде чем стрелять из него. Тяжёлое оружие может быть установлено на сошках, треноге, может просто опираться на подоконник или груду мешков с песком – наконец стрелок может просто встать, широко расставив ноги или опуститься на колено. Если тяжёлое оружие не было установлено, стрелок получает штраф -30 на свои тесты Дальнего боя (прибавляющийся к уже имеющимся). Единожды *установленное*, оружие остаётся таковым до тех пор, пока не будет перемещено. *Установив* тяжелое оружие, стрелок не может перемещаться с ним, не теряя преимуществ от *установки*, однако может поворачивать его на 45 градусов (или больше – зависит от того, на что установлено оружие). К примеру, стаббер, опёртый на кусок разрушенной стены, может поворачиваться в очень малых пределах, а установленный на треногу – вертеться на все 180 градусов. Помните, что персонаж может просто оставить *установленное* оружие, рассчитывая применить его позже – преимущества от *установки* оно потеряет только, если будет куда-либо перемещено.

Финт *(Fient)*

Тип: частичное действие

Подтип: рукопашная

Призывая на помощь хитрость и мастерство, персонаж пытается вынудить противника открыться. Персонаж и его цель должны предпринять **состязательный тест Ближнего боя**. Если в тесте побеждает персонаж, его следующая *стандартная атака*, проведенная против этой же цели в этом же ходу, не может быть отражена *избеганием атаки*.

Другие действия

Если игрок хочет сделать что-то, не описывающееся ни одним из вышеприведенных действий, ведущему стоит подумать, сколько времени это может занять. В целом, большинство разных действий можно описать тестом характеристики, умения или состязательным. Помните, что весь раунд занимает около пяти секунд.

Атака

Самое частое действие в бою – атака, на то он и бой. Неважно, стрельба то или рукопашная – игровая механика едина. Сперва ведущий должен подтвердить, что атака вообще возможна. Атаки в ближнем бою допускаются, только если атакующий *вовлечён в ближний бой* со своей целью. Стрелковые атаки не допускаются, если атакующий *вовлечён в любой ближний бой*, исключая стрельбу из пистолетов. В любом случае, атакующий должен знать, где находится его цель (подробнее см. врезку **«Стреляй и уповай»**). Если атаку можно провести, атакующий должен предпринять следующие шаги:

- **Шаг 1:** Определяются модификаторы атаки
- **Шаг 2:** Атакующий бросает тест
- **Шаг 3:** Атакующий определяет зону попадания
- **Шаг 4:** Атакующий определяет урон
- **Шаг 5:** Цель получает урон

Шаг 1: Определяются модификаторы атаки

Чтобы совершить атаки=у в ближнем бою требуется тест Ближнего боя. Стрелковая атака требует теста Дальнего боя. Зачастую, этот тест может стать проще или сложнее из-за самых разных причин. К примеру, стрельба *длинной очередью* накладывает штраф -10 на тест Дальнего боя, а *стандартная атака* – предоставляет бонус +10, независимо от того, была эта атака рукопашной или стрелковой. Ведущий волен добавлять иные модификаторы, если обстоятельства требуют того. Если необходимо несколько бонусов или штрафов, просто сложите все, получив, таким образом, окончательный модификатор, который и приложится к характеристике. Максимально возможный бонус составляет +60, а максимально возможный штраф -60. Полагайтесь на здравый смысл – некоторые действия могут быть просто невозможны, что бы там не говорили эти ограничения.

Пример:

*Сержант Йоханссон стреляет в мерзкого культиста Хаоса из лазгана, используя **стандартную атаку**, которая приносит бонус +10 к тесту. Дальний бой сержанта равен 45, и он стреляет с **короткой дистанции**, что даёт ему ещё +10. Перед тем как нажать на спуск, Йоханссон тратит частичное действие на **прицеливание**, получая ещё +10. Однако вокруг клубиться густой туман, что накладывает штраф -20 на попытки попасть по врагу. Применив к Дальнему бою сержанта все модификаторы (45+10+10+10-20=55), мы получаем 55 – именно столько или ниже должен выбросить в тесте Дальнего боя игрок, чтобы выстрел попал в цель.*

Шаг 2: Атакующий бросает тест

Рассчитав все модификаторы, атакующий бросает тест Ближнего (если атакует в ближнем бою) или Дальнего боя (если стреляет). Если выпавший результат равен или меньше модифицированной на шаге 1 характеристике, атака попадает в цель. Если на костях выпал дубль (одинаковые числа на обеих костях), то атака попадает не в изначальную цель, а в её *товарища* (если он есть и находится в *контакте* с изначальной целью атаки).

Пример:

Сержант Йоханссон бросает тест Дальнего боя против 55 и выбрасывает 14. Он попал в проклятого культиста!

Избегание атаки

Цель, в которую попала атака, может попытаться избежать её при помощи своей *реакции*. Подробнее см. описание действия *«Избегание атаки»*. В случае успешного его выполнения, успешная атака аннулируется и не наносит урона.

Пример:

*После успешного выстрела сержанта, ведущий объявляет, что культист пытается уклониться. Его Ловкость равна 30, и у него есть умение **«Уклонение»**, так что прислужнику Хаоса надо получить 30 или меньше на броске к100, чтобы избежать попадания лазерного разряда. Ведущий делает бросок за культиста и получает 56. Похоже, сегодня боги Хаоса отвернулись от своего раба – он не сумел уклониться!*

Шаг 3: Атакующий определяет зону попадания

Успешно попав по цели, атакующий определяет, куда пришёлся его удар или выстрел. Для этого используется результат, выпавший в броске Ближнего или Дальнего боя, который атакующий сделал только что, но цифры, обозначающие единицы и десятки нужно поменять местами и свериться с **таблицей 8-3 «Зоны попадания»** (например, 32 превращается в 23, 20 – в 02 и т. д.).

Таблица 8-3 «Зоны попадания»

Результат	Зона попадания
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-70	Торс
71-85	Правая нога
86-00	Левая нога

Пример:

*Стреляя в культиста, сержант Йоханссон получил при броске Дальнего боя результат 14. Он меняет цифры местами и получает 41. Сверившись с **таблицей 8-3**, он понимает, что попал врагу в торс.*

Шаг 4: Атакующий определяет урон

Определив, куда пришлось попадание, атакующий вычисляет, сколько урона он смог нанести, сверяясь с показателем «Урон» своего оружия. Как правило, тяжесть урона определяется броском определенного количества к10 и прибавлением или вычитанием какого-либо числа. Чтобы подсчитать нанесённый урон, атакующий бросает указанное число костей и прибавляет или отнимает нужное число (если это указано в показателе «Урон» используемого оружия). Наконец, если речь идёт об атаке в ближнем бою, то к нанесенному урону атакующий добавляет свой бонус Силы.

Для всех бросков на попадание важны ступени успеха. Атакующий может по своему желанию **заменить количество урона, выпавшее на одной кости количеством ступеней успеха, которые он набрал в броске на попадание**. Если для того, чтобы определить урон его атаки, нужно бросить несколько костей, атакующий может выбрать одну, результат которой он может заменить количеством ступеней успеха, набранных им в броске на попадание. «Живая» десятка при броске на урон даёт атакующему шанс на *праведный гнев*.

Праведный гнев

У персонажа есть шанс нанести особенно впечатляющий урон, если в броске на урон, сделанном после успешного попадания, выпала «живая» десятка (то есть непосредственно результат «10» на десятигранной кости). Это правило работает даже для бросков к5, если выпала десятка. После того, как все эффекты попадания будут определены, произойдёт одно из двух:

● Если атака нанесла урон, пробившись через *очки брони* и бонус Выносливости цели (см. ниже), то последствия попадания становятся ещё серьезнее. Атакующий должен сделать бросок к5 и свериться с **таблицей критических попаданий**, соответствующей типу урона и зоне попадания. Цель постигают все описанные там последствия. При этом она не считается получившей критическое попадание. Другими словами, если эта же цель позже получит новые попадания, они будут снижать её количество ран, а не сразу наносить критический урон. Таланты, что изменяют наносимый или получаемый критический урон (например, *«Калечащий выстрел»* или *«Каменная кожа»*) никак не воздействуют на механизм работы *праведного гнева*. Если по одной и той же цели *праведный гнев* срабатывает несколько раз, его эффекты не складываются – каждый бросок делается отдельно и оказывает свой эффект.

● Если атака не нанесла урона (не пробилась через *очки брони* и бонус Выносливости цели), тогда она просто наносит одно очко урона, не снижаемое ни *очками брони*, ни бонусом Выносливости цели. Это единственный эффект *праведного гнева* – никаких бросков по таблице критических попаданий при этом не делается. Эта механика демонстрирует то, что некоторое оружие просто неспособно нанести этому врагу по-настоящему значительный урон, но и у него может случиться удачный выстрел.

Праведный гнев для игровых персонажей и NPC

В **Only War** правила *праведного гнева* применимы к и игровым персонажам и к NPC. Это значит, что если культист Хаоса выбросит десятку на урон, игровой персонаж, в которого пришлось это попадание, немедленно схлопочет критический результат 1к5. Это делает бои опасными, суровыми и динамичными. Герои могут пострадать от занятных (и обычно просто ужасных) критических эффектов и обзавестись парой новых интересных шрамов. Впрочем, если ведущий не хочет надолго увязнуть в листании книги правил и расчётах, он может просто постановить, что NPC, на которого сработал *праведный гнев*, немедленно умирает. Конечно, такое решение уместно только для простых NPC – безликих солдат и вражьих приспешников, а не для сюжетообразующих персонажей. Это позволит вам ускорить бой и расчет «удачных выстрелов» игровых персонажей.

Наконец, ведущий может постановить, что *праведный гнев* – удел лишь игровых персонажей и высокоуровневых NPC (важных и именных). Это тоже увеличит темп игры и придаст ей эпичности, ведь игровые персонажи смогут куда проще переносить многочисленные ранения. Впрочем, делать это стоит только, если ведущему кажется, что бои уж слишком затянуты. Какой же это, к чёрту, Вархаммер, если персонажи не страдают!

Пример:

Сержант Йоханссон подстрелил культиста из лазгана и теперь подсчитывает урон. Лазган наносит 1к10+3 единиц урона. Йоханссон бросает 1к10 и получает 8 – неплохо! Он добавляет указанные 3 и получает 11. Если бы саржу повезло больше, и он бы выбросил десятку в броске 1к10, это был бы ***праведный гнев****, и Йоханссон должен был бы бросить 1к5 по* ***таблице 8-8 «Эффекты энергетического критического урона в торс»*** *и культисту пришлось бы совсем худо.*

Тактическая карта

Во время отыгрыша больших боёв, некоторые игроки могут захотеть видеть картину битвы, чтобы лучше понимать, где кто находится. Ведущий может решить эту проблему, рисуя карту на бумаге. Кроме того, во многих игровых магазинах продают большие подложки, на которых можно рисовать маркером, а после игры – легко стирать влажной тряпкой. Зачастую, для облегчения расчётов, такие подложки уже размечены на квадраты или шестиугольники. Тактические боевые карты могут быть любого масштаба, и некоторые игроки любят совмещать, и большие карты, где один квадратный дюйм обозначает один квадратный метр, с миниатюрами. Для игры в **Only War** тактические карты очень полезны, но совершенно необязательны. Многим игрокам больше нравиться слушать описания событий и рассказывать о них самим, попутно представляя происходящее. Конечно, это требует от игроков бóльшей сосредоточенности, зато полёт их фантазии ничто не ограничивает.

Стреляй и уповай

Одно из основных требований для совершения атаки – атакующий должен видеть свою цель. Но что мешает солдату наобум выпалить очередь во тьму, в которой может кто-нибудь прятаться? Конечно, это возможно, но это не должно считаться нормальной атакой. Ведущий может просто сам решить, к чему это приведёт, прикинув все возможные обстоятельства. К примеру, если ведущий знает, что в темноте рыщет огромный хищный ксенос, его вполне может случайно зацепить очередью, выпущенной примерно в его направлении.

Шаг 5: Цель получает урон

Из общего количества нанесенного урона цель вычитает свой бонус Выносливости и количество *очков брони*, защищающей ту зону попадания, куда пришлась атака. Если этот вычет снижает урон до нуля или ниже – он не наносится. Цель записывает полученный урон, складывает с ранее полученным и сравнивает его со своим количеством ран. Если общее количество полученного урона превышает показатель ран цели, всё превышение засчитывается как *критический урон*. Ведущий сверяется с нужной таблицей (исходя из типа урона, зоны попадания и количества понесенного критического урона). Подробнее см. раздел **«Критический урон»**.

Пример:

Выстрел сержанта Йоханссона нанес культисту 11 очков урона в торс. Бонус Выносливости прислужника Хаоса – 3, а на торсе он носит ячеистый жилет, что дает 4 ***очка брони****. Бронебойность лазгана – 0, так что культист уменьшает количество понесенного урона на полное количество* ***очков брони*** *и бонус Выносливости, получая всего 4 очка урона (11-3-7=4). Всего у культиста 10 ран, а значит, настоящие проблемы у него начнутся, если он понесет ещё 6 очков урона. Негодяй изрыгает проклятие и целится в Йоханссона, которому самое время пригнуть голову!*

Бой без оружия

Не каждую битву в **Only War** сопровождают залпы лазганов и рёв цепных мечей. Некоторые разногласия проще уладить, вволю поработав кулаками (а также ногами, а если вы ратлинг, то и зубами). Чтобы совершить атаку без оружия, персонаж должен быть *вовлечён в ближний бой*. При этом он совершает **средний (+0) тест Ближнего боя** или **сложный (-20) тест Ближнего боя**, если его противник вооружен холодным оружием или пистолетом. Попадание наносит 1к5-3 единиц ударного урона плюс бонус Силы персонажа. Кроме того, всякое успешное попадание, что нанесло урон, равный или превышающий бонус Выносливости цели, также причиняет цели один уровень *усталости*. Правила *праведного гнева* во время боя без оружия применяются в полном объёме, с той лишь разницей, что выпавшие десятки в целях подсчёта урона считаются пятёрками. Как и большинство атак в ближнем бою, безоружные атаки можно *парировать*.

Захват

Безоружный персонаж может попытаться взять врага в *захват* вместо того, чтобы причинять урон. Попытка *захвата* осуществляется при помощи *стандартной атаки* или *натиска* – атакующий бросает тест Ближнего боя по общим правилам, его цель может использовать *реакции* по общим правилам. Если атака была успешной, атакующий и его жертва встают в *захват*, который контролирует атакующий. Контролирующий *захват* может в любой миг прервать его в качестве свободного действия. При этом:

- Участники не могут использовать свои *реакции*.
- Участники считаются *вовлечёнными в ближний бой*.
- Участники могут предпринимать только действие *«Захват»*.
- . Контролирующий *захват* может в любой миг своего хода прервать его в качестве свободного действия.
- Все атакующие получают бонус +20 к тестам Ближнего боя, атакуя любую находящуюся в *захвате* цель.
- В один *захват* могут быть вовлечены лишь два персонажа, но до двух других персонажей могут оказывать им *помощь* (см. описание действия *«Захват»*).

Бой двумя руками

Немало воинов идут в битву с оружием в каждой руке – этот стиль боя имеет как преимущества, так и недостатки. У такого бойца больше возможностей нанести удар, но меньше – попасть. Если воин не имеет таланта *«Амбидекстрия»* для него важно то, какая рука является ведущей (игроки должны заранее указать это в листе персонажа). Бой двумя руками – дело непростое, и игрокам нужно будет учитывать следующие факторы:

● Персонаж может использовать одной рукой любое холодное или стрелковое оружие, которое можно удержать одной рукой. Как правило, это будут пистолеты (хотя некоторое лёгкое стрелковое оружие можно приспособить под удержание одной рукой) и холодное оружие, в описании которого указано, что оно одноручное.

● Персонаж может атаковать, держа оружие в любой руке. Атаки не основной рабочей рукой получают штраф -20 на тесты Ближнего или Дальнего боя.

● Если у персонажа есть талант *«Парное оружие»* он может атаковать одновременно обоими оружиями, но каждая атака получит штраф -20 на тест Ближнего или Дальнего боя, а неосновная рабочая рука – дополнительный штраф -20 (таким образом, при одновременной атаке двумя руками, в каждой из которых персонаж держит по оружию, атака рабочей рукой получит штраф -20, а нерабочей – целых -40).

● Если персонаж имеет талант *«Амбидекстрия»*, штраф за атаки не основной рабочей рукой снимается, а штраф за одновременную атаку обеими оружиями снижается до -10 (помните, что на эти числа могут повлиять другие таланты и модификаторы).

● Если персонаж несёт хотя бы одно холодное оружие, он может использовать умение *«Парирование»* для *избегания атаки* один раз за раунд, парируя вражескую атаку этим оружием. Он не может использовать *избегание атаки* больше одного раза за раунд. Тест Ближнего боя, сделанный для *парирования*, не является атакой и не получает штрафов, которые накладываются на атаку, если она наноситься не основной рабочей рукой.

● Персонаж, обладающий талантом *«Парное оружие (Рукопашная)»* и вооруженный двумя единицами холодного оружия, может провести атаку в ближнем бою (*стандартную, стремительную* или *молниеносную атаку*) одним из своих оружий. После этого он может предпринять атаку в ближнем бою (*стандартную, стремительную* или *молниеносную атаку*) другим оружием со всеми возможными модификаторами. Эти атаки могут быть направлены против любой цели в ближнем бою.

● Персонаж, обладающий талантом *«Парное оружие (Стрельба)»* и вооруженный двумя пистолетами (или двумя единицами иного стрелкового оружия, которые можно держать одной рукой), может провести стрелковую атаку (*стандартную атаку, короткую* или *длинную очередь*) одним из своих оружий. После этого он может предпринять стрелковую атаку (*стандартную атаку, короткую* или *длинную очередь*) другим оружием со всеми возможными модификаторами.

● Ведя огонь из двух единиц стрелкового оружия, персонаж может выбирать им режим стрельбы по отдельности – например, стрелять из одного ствола *длинной очередью*, а из другого – *короткой*. Если персонаж ведёт *огонь на подавление*, он может выбрать только одну область, которую он будет «подавлять».

● Персонаж, обладающий и талантом *«Парное оружие (Стрельба)»* и *«Парное оружие (Рукопашная)»* и вооружённый холодным оружием в одной руке и пистолетом в другой, может совершить стрелковую атаку (*стандартную атаку, короткую* или *длинную очередь*) или атаку в ближнем бою (*стандартную, стремительную* или *молниеносную*) одним своим оружием. После этого он может провести стрелковую атаку или атаку в ближнем бою своим вторым оружием. При этом стрелять из пистолетов можно только по целям, во*влечённым в ближний бой* с персонажем. Совершайте отдельный бросок для Ближнего боя для атаки холодным оружием и отдельный бросок Дальнего боя для выстрела из пистолета.

● Персонаж может стрелять из двух единиц оружия в разные цели, если эти цели не дальше десяти метров друг от друга.

Боевые условия

В **Only War** заложены огромные возможности для отыгрыша захватывающего, драматичного и напряжённого действа. Важнейший его элемент – это бои, каждый из которых – от простой перестрелки в коридоре до уничтожающих целые цивилизации сражений – может быть по-своему уникальным. Описанные в этом разделе боевые условия смогут сделать сражения более разнообразными, опасными и интересными. Эти условия отражают воздействие ландшафта, погоды, обстановки на поле боя и других факторов. Большинство условий изменяет сложность тестов, предоставляя бонусы или штрафы, другие же открывают игрокам новые возможности поймать удачу за хвост или воспользоваться промахами своих врагов. Игровым персонажам не стоит пренебрегать благоприятствующими им условиями. Хороший план, подходящее снаряжение и тактическое мышление для гвардейца могут означать разницу между жизнью и смертью. Описанные ниже условия – самые распространенные из тех, с которыми можно столкнуться в бою. Чтобы отыграть обстоятельства, не описанные здесь прямо, используйте этот раздел как руководство. Помните, что последнее слово в определении сложности тестов и исхода необычных ситуаций всегда остается за ведущим.

Беззаботная цель

Если цель и не подозревает, что её собираются атаковать, она считается *беззаботной*. Как правило, атака *беззаботных* целей происходит в начале боя, захватывая нескольких персонажей *внезапностью*. Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *беззаботной* цели, становятся **лёгкими (+30)**.

Беспомощность

Тесты Ближнего боя, предпринятые против спящей, бессознательной или беспомощной по каким-либо другим причинам цели, автоматически удаются. При этом число ступеней успеха в таком тесте равняется бонусу Ближнего боя атакующего. Рассчитывая урон, делайте два броска и складывайте результаты. Помните, что если цель *оглушена* или *сбита с ног*, это ещё не значит, что она *беспомощна*.

Вовлечённость в ближний бой

Если атакующий стоит рядом со своей целью, и он, и его цель считаются *вовлечёнными в ближний бой*. Тесты Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в кого-то из участников ближнего боя – **сложные (-20)**, но этот штраф снимается, если один из участников боя будет *оглушён, беспомощен* или *беззаботен*.

Господствующая высота

Тесты Ближнего боя персонажей, стоящих на возвышении – столе, холме или горе мёртвых тел своих товарищей – становятся **простыми (+10)**.

Дальняя дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии более чем двукратной дальности поражения своего оружия (см. профиль оружия) считается находящейся на *дальней дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **трудными (-10)**.

Короткая дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии менее чем половины дальности поражения стрельбы его оружия (см. профиль оружия) считается находящейся на *короткой дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **простыми (+10)**.

Оглушённая цель

Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *оглушённой* цели, становятся **рутинными (+20).**

Осечки

Старое, плохо сконструированное или подвергавшееся дурному обращению оружие может дать осечку. Если при стрельбе на костях выпадет 96-00, происходит не только автоматический промах, но и *осечка*. Давшее *осечку* оружие не может стрелять, пока проблема не будет устранена. Снятие *осечки* – полное действие, требующее теста Дальнего боя. В случае успеха, *осечка* снимается, но все заряженные боеприпасы теряются, а оружие нужно будет перезарядить. Провал теста означает, что оружие все ещё остается заклинившим, но персонаж может попытать счастья в следующем ходу.

На заметку: некоторое оружие – например, плазмомёты, гранаты и ракеты весьма опасны сами по себе. При работе с таким оружием, возможны свои тонкости, что будут указаны в их описаниях и описаниях их свойств (см. **главу VI «Арсенал»**). Стрельба очередями также повышает вероятность *осечки*. Подробнее см. описание *короткой очереди, длинной очереди* и *огня на подавление*.

Пересечённая местность

Тесты Ближнего боя и *избегания атаки* для персонажей, находящихся на *пересечённой местности* (в грязи, например) становятся **трудными (-10)**. Тесты, сделанные на ещё более сложном ландшафте (по колено в снегу или на скользком льду) становятся очень **сложными (-30)**.

Подавление огнём

Даже заматеревшие в десятках атак гвардейцы не гнушаются пригибать головы, когда вокруг свистят пули и разрываются болтерные снаряды. Некоторые действия врага или особенности боя вынуждают персонажей бросать тесты *подавления огнём* (как правило, это **средние (+0) тесты Силы воли**). В случае успеха, персонаж может действовать как обычно. В случае провала, он считается *подавленным огнем*. Состояние *«Подавлен огнём»* означает, что персонаж подчинился инстинкту самосохранения, убедившего его не высовываться из укрытия.

Персонажи, подавленные огнём

Подавленный огнём персонаж слишком занят тем, что пытается не словить пулю, поэтому он может предпринимать лишь одно частичное действие в ход. Свободные действия и *реакции* он может совершать, как обычно. Кроме того, он получает штраф -20 на тесты Дальнего боя. Если *подавленный огнём* персонаж находится в укрытии, он не может покидать его, кроме как для отступления (и может сидеть там сколько угодно). Если *подавленный огнём* персонаж не находится в укрытии, он обязан потратить свой следующий ход на то, чтобы добраться до такового. Если укрытия рядом нет, он должен стараться убраться подальше от врага, *подавившего* его. Персонаж может предпринять **средний (+0) тест Силы воли** в конце своего хода для того, чтобы снять эффект *подавления*. В случае успеха он сможет действовать нормально уже в следующем ходу. Этот тест становится **лёгким (+30)**, если в персонажа не стреляли как минимум, в его прошлый ход или если он находится в укрытии. Персонаж, *вовлечённый в ближний бой*, мгновенно сбрасывает эффект *подавления огнем*. Персонаж не может лезть в драку специально для того, чтобы сбросить *подавление*.

Погодные и необычные условия

Тяжёлые погодные или другие условия (например, проливной дождь, пепельная буря, грибные заросли по колено) усложняют тесты Ближнего и Дальнего боя до **сложных (-20)**, если не указано обратного (см. **главу I «Игровой процесс»**).

Промахи и разброс

Если атакующий метнул во врага нож или гранату, но промахнулся, ему будет важно знать, куда угодило его оружие. В таком случае ведущий бросает к10 и сверяется со **схемой направлений** (см. ниже). Бросок 1к5 определяет, на сколько метров оружие отлетело в направлении, ранее определенном броском к10. Этот же метод можно использовать для оружия, имеющего особенность *«Взрыв»*. Оно наносит урон по площади, и даже при промахе, может нанести урон – хотя не факт, что по нужной цели.

Разброс в невесомости

Бросаться опасными вещами в невесомости одновременно забавно и смертельно неосторожно. Определить, куда точно отлетела ваша крак-граната, оттолкнувшись от переборки, можно двумя бросками по **схеме направлений** – первый уточнит смещение в горизонтальной плоскости, второй – в вертикальной.

Размер

Размер цели – важный фактор для стрелка, ведь крупную дичь подстрелить куда легче. Все персонажи в **Only War** имеют определенный *размер*, определяемый ведущим, который для этого сверяется с **таблицей 5-6 «Размер»** на стр. 154. Это дает персонажам определенные бонусы и штрафы.

Сбит с ног

Персонаж считается *сбитым с ног*, если он лежит на земле. Тесты Ближнего боя на попадание по нему становятся **простыми (+10)**, а тесты Дальнего боя – **трудными (-10)**, даже если речь идёт о *стрельбе в упор*. *Сбитый с ног* персонаж получает штраф -10 на тесты Ближнего боя и -20 на тесты *избегания атаки*.

Сверхдальняя дистанция

Цель, находящаяся от стрелка на расстоянии более чем трехкратной дальности поражения его оружия (см. профиль оружия) считается находящейся на *сверхдальней дистанции*. Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить её, становятся **очень сложными (-30)**.

Стрельба в упор

Стрельбой *в упор* считаются стрелковые атаки, проведенные с расстояния двух метров или меньше. Тест Дальнего боя при стрельбе *в упор* становится **лёгким (+30)**. Этот бонус не применяется, если атакующий и его цель *вовлечены в ближний бой* друг с другом. Если *короткая дистанция* стрельбы оружия составляет меньше трёх метров, стрельбой *в упор* для неё считается стрельба с расстояния в один метр или меньше.

Темнота

Тесты Ближнего боя в темноте становятся **сложными (-20)**, а Дальнего – **очень сложными (-30)**. Когда персонаж скрыт во тьме, тесты умения *«Скрытность»* для него становятся **рутинными (+20)**.

Туман, дымка, тень и дым

Тесты Дальнего боя, предпринятые для того, чтобы поразить цели, скрытые туманом, дымкой, тенью или дымом, становятся **сложными (-20)**. Когда персонаж скрыт в тумане, дымке, тени или дыме, тесты умения *«Скрытность»* для него становятся **простыми (+10)**.

Укрытие

Надежное укрытие – залог выживания в перестрелке, и хороший гвардеец знает, что всегда лучше сперва спрятаться, а уж потом стрелять, что бы там не говорил по этому поводу комиссар. Атакуя частично находящихся в укрытии врагов, персонажи не получают никаких штрафов на Дальний бой, однако всегда есть шанс, что выстрел попадет не в самого противника, а в укрытие, за которым он прячется. Прячась в укрытии, каждый гвардеец сам решит, какой частью тела он больше всего дорожит, но при стрельбе из укрытия за ним обычно остаются ноги и торс. Если выстрел попадает в защищённую часть тела, рассчитайте нанесенный урон как обычно, с той разницей, что сперва из количества нанесенного урона вычитаются *очки брони* укрытия, а сам персонаж получает только оставшийся после прохождения через них урон, если таковой будет. В **таблице 8-4 «Примеры укрытий»** описаны возможные укрытия и количество *очков брони,* что они дают.

Разрушение укрытий

Укрытия отнюдь не непробиваемы. Вражеские атаки могут повредить или вовсе уничтожить их. Каждое успешное попадание по укрытию, наносящее количество урона, превышающее *очки брони* укрытия, снижает его *очки брони* на 1.

Усталость

Усталый персонаж получает штраф -10 на все тесты, включая тесты Ближнего и Дальнего боя.

Численное превосходство

Врага всегда проще бить в большой компании. Тесты Ближнего боя у всех персонажей группы, вдвое превосходящей врага численностью, становятся **простыми (+10)**. Тесты Ближнего боя у всех персонажей группы, втрое превосходящей врага численностью, становятся **рутинными (+20)**.

Таблица 8-4 «Примеры укрытий»

Материал укрытия	Очки брони
Бронестекло, трубы генератория, тонкий металл, доски	4
Флак-панель, контейнер, мешок с песком, лёд, дерево	8
Блок когитатора, стазисная капсула, стандартное заграждение	12
Камнебетон, люк, толстое железо, камень	16
Армаплас, переборка, пласталь	32

Таблица 8-5 «Перечень боевых условий»

Модификатор	Пример
Лёгкий (+30)	Атака *беззаботной* или *захваченной внезапностью* цели
	Стрельба по *огромной* цели
	Стрельба *в упор*
Рутинный (+20)	Атака врага, уступающего вам в численности втрое в ближнем бою
	Атака *оглушённого* противника
	Стрельба по *большой* цели
Простой (+10)	*Стандартная атака*
	Атака *сбитого с ног* противника холодным оружием
	Атака с *господствующей высоты*
	Стрельба по *крупной* цели
	Стрельба с *короткой дистанции*
	Атака врага, уступающего вам в численности вдвое в ближнем бою
Средний (+0)	*Стремительная атака*
	Стрельба *короткой очередью*
Трудный (-10)	Любой тест для *усталого* персонажа
	Стрельба на *дальнюю дистанцию*
	Стрельба по *сбитой с ног* цели
	Стрельба по *небольшой* цели
	Молниеносная атака
	Стрельба *длинной очередью*
Сложный (-20)	Стрельба по цели, *вовлечённой в ближний бой*
	Уклонение, будучи *сбитым с ног*
	Атака вооруженного противника голыми руками
	Атаки ближнего боя в темноте
	Стрельба по цели, скрытой туманом, дымкой или тенью
	Стрельба по *маленькой* цели
	Использование оружия, без соответствующего таланта из группы *«Владение оружием»*
Очень сложный (-30)	Атака или уклонение в глубоком снегу
	Стрельба из неустановленного на опору тяжёлого оружия
	Стрельба по *крошечной* цели
	Стрельба на *сверхдальнюю дистанцию*
	Стрельба по полностью скрытой цели
	Стрельба по цели в темноте

Ранения

«Да хватит ныть, капрал!
У тебя есть ещё один отличный глаз!»

- Балабол, военврач из катачанского 63-го пехотного батальона «Призрачные змеи»

Обычные ранения в **Only War** отражаются в виде урона и *усталости*. Кроме того, персонажи могут испытать на своей шкуре несколько иных неприятных состояний или получить особый урон – например, от огня, удушья, потери конечности. Всегда очень важно знать, сколько ещё шишек сможет перенести персонаж, и главным мерилом этого выступает такой показатель как *количество ран*.

Раны

Количество ран – показатель, отражающий, то, сколько урона сможет перенести персонаж до того, как начнёт по-настоящему страдать и умрёт. Каждый персонаж в **Only War** имеет определенное *количество ран*. Это количество не уменьшается просто так. Даже когда персонажа ранят, это ранение не снижает его *количество ран*. Этот показатель работает просто как показатель того, сколько очков урона гвардеец может получить. Когда количество полученных очков урона превзойдет показатель *количества ран*, у героя начнутся серьёзные неприятности.

Урон

Урон – это физические травмы, получаемые персонажами. Схлопотать очки урона можно множеством способов – словив лазразряд, получив удар орочьим рубилом, попасть под танк, прогуляться в открытый космос и т. д. Всякий раз, когда персонаж получает урон, записывайте его в листе персонажа. Этот урон сохраняется до тех пор, пока не пройдет сам (со временем) или пока персонажу не будет оказана медицинская помощь. Урон накапливается – если получивший урон персонаж снова получаит его, количество полученных очков урона добавляется к уже имеющимся. Всякий раз, получая урон, персонаж имеет возможность уменьшить его. Как правило, персонаж уменьшает получаемый урон на величину своего бонуса Выносливости. Кроме того, от урона защищает броня. Если источник урона (удар, пуля, лазразряд) приходится в зону попадания, защищенную броней, урон уменьшается на число, равное количеству *очков брони* на этой зоне попадания. Помните, что существует урон, игнорирующий броню и/или бонус Выносливости – обычно это указывается в описании источника такого урона. До тех пор, пока количество полученного урона не превышает *количество ран* персонажа, он действует нормально, но как только очков урона станет больше чем ран, гвардеец начнёт получать *критический урон*.

Типы урона

Всего существует четыре типа урона:

- Взрывной (гранаты, болтерные снаряды)
- Резаный (мечи, кинжалы, когти)
- Ударный (дубины, пули, падения)
- Энергетический (лазеры, огонь, плазма)

Если тип урона не указан, он считается ударным. Тип урона, как правило, важен только при определении эффектов критического урона.

Критический урон

Как только количество полученного персонажем урона превысит *количество его ран*, он начнёт получать критический урон. Всякий раз, получая критический урон, персонаж получает один или несколько критических эффектов. Полученные критические эффекты зависят от типа урона (взрывной, резаный, ударный, энергетический) и от зоны попадания (голова, торс, руки, ноги) – для каждой зоны и каждого типа урона есть соответствующая таблица. Как и обычный урон, критический накапливается и сохраняется до тех пор, пока персонажу не будет оказана медицинская помощь или пока он не излечиться со временем сам. Каждый критический эффект имеет свою длительность действия (некоторые и вовсе постоянные). Если критически раненый персонаж получает урон, количество полученных очков урона добавляется к уже имеющемуся количеству очков критического урона, а значит, нужно будет снова заглянуть в таблицу и получить новый критический эффект (если, конечно, персонаж вообще останется жив). Помните, что этот новый критический урон не заменяет и не отменяет эффекты старого, если только эти эффекты не являются взаимоисключающими – тогда в силу вступает последний из полученных.

Восстановление урона

Персонажи автоматически излечиваются от полученного урона (и обычного и критического) со временем. Медицинское вмешательство и психосилы также могут помочь. То, сколько урона и как восстанавливается, подробнее описано ниже в разделе **«Исцеление»**.

Усталость

Не все ранения в **Only War** смертельны. Истощение, психическая усталость, тумаки, полученные в потасовке, могут оставить персонажа потрёпанным, но более или менее целым. Показатель *усталости* используется для отображения именно таких травм, полученных в ходе игры. Герои получают *усталость* от определенных видов атак, *захватов*, критических эффектов и других действий, требующих превозмочь себя. Персонаж может накопить количество уровней *усталости*, равное бонусу Выносливости и всё ещё стоять на ногах, но получает определенные побочные эффекты. Стоит персонажу набрать *усталости* сверх своего бонуса Выносливости, как он падает без сознания на 10 – (Бонус Выносливости) минут. Отлежавшись, персонаж встаёт с количеством уровней *усталости*, равным своему бонусу Выносливости. Персонаж, имеющий хоть один уровень *усталости*, получает штраф -10 на все тесты.

Снятие усталости

Усталость проходит сама со временем. Каждый час отдыха (не считается время, которое персонаж провалялся в отключке) снимает один уровень *усталости*. В ходе этого часа персонаж не должен сражаться, применять психосилы или предпринимать любые другие утомительные действия. Шесть последовательных часов отдыха полностью снимают *усталость*.

Урон характеристикам

Некоторые психосилы, яды, болезни и другие опасности не наносят урон, а прямо воздействуют на характеристики персонажа. Урон характеристикам не может опустить их ниже нуля. Урон характеристикам воздействует и на бонус характеристики. В **таблице 6-8 «Снижение характеристик до нуля»** описываются возможные последствия такого снижения.

Восстановление урона характеристикам

Урон характеристикам не постоянен, если не указано обратного. Персонаж автоматически восстанавливает одно очко характеристики каждый час, независимо от того, чем занимается. Ведущий может решить, что некоторые типы медицинского вмешательства позволят ускорить это восстановление.

Таблица 8-6 «Снижение характеристик до нуля»

Характеристика	Эффект
Ближний бой	Персонаж не может предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.
Дальний бой	Персонаж не может предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.
Сила	Персонаж теряет сознание.
Выносливость	Персонаж умирает.
Ловкость	Персонаж парализован, *беспомощен* и неспособен предпринимать никаких действий.
Интеллект	Персонаж впадает в кому и считается *беспомощным*.
Восприятие	Персонаж лишается чувств и получает штраф -30 на все тесты, кроме Выносливости, пока не восстановится.
Сила воли	Персонаж погружается в наполненный кошмарами сон.
Товарищество	Персонаж впадает в кататонию, не может говорить или предпринимать тесты, основанные на этой характеристике.

Таблица 8-7 «Эффекты энергетического критического урона в руку»

КУ	Эффект
1	Попадание в руку персонажа вызывает неконтролируемый спазм. Все тесты, связанные с этой рукой, получают штраф -30 на 1к5 раундов.
2	Рука персонажа содрогается, когда по ней от кончиков пальцев до плеча проносится поток энергии. Рука *бесполезна* на 1к5 раундов, а персонаж получает один уровень *усталости*.
3	На руке отпечатывается поверхностный ожог, причиняющий, однако, немалую боль. В своём следующем раунде персонаж может совершить только одно частичное действие и получает 1к5 уровней *усталости*.
4	Шок временно лишает персонажа контроля над своим телом. Он *оглушён* на один раунд и *сбит с ног*. Рука будет *бесполезна* ещё 1к10 раундов.
5	Волна огня проходит по руке персонажа, *оглушая* его на один раунд. Сама рука будет *бесполезна* до тех пор, пока персонаж не получит медпомощь.
6	Броня и одежда на руке персонажа вспыхивают, а его пальцы временно сплавляются воедино. Персонаж получает 1к5 единиц урона Ближнему и Дальнему бою, 1к5 уровней *усталости* и обязан преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости**, иначе навсегда потеряет возможность использовать кисть.
7	С отвратительным звуком костный мозг в руке персонажа вскипает, ломая или кроша кости. Рука персонажа *сломана,* и до тех пор, пока ему не будет оказана медпомощь, считается, что у него только одна рука. Также персонаж получает *оглушение* на один раунд и 1к5 уровней *усталости*.
8	Жар обугливает кожу и мышцы, отрывая их от конечности, обнажая отвратительное липкое месиво костей и сухожилий. Жертва должна пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на 1к5 раундов. Кроме того, она получает 1к10 уровней *усталости* и *остаётся однорукой*.
9	Огонь пожирает руку персонажа, сжигая плоть до самых костей. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. Если он выживет, то получит 1к10 уровней *усталости*, будет *оглушён* на один раунд и *останется одноруким*.
10+	Рука обращается в облако пепла, вызывая у персонажа такую страшную боль, что он валиться наземь и умирает от шока, сжимая дымящуюся культю.

Таблица 8-8 «Эффекты энергетического критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Попадание выбивает воздух у персонажа из легких. В следующем ходу он может предпринять только одно частичное действие.
2	Персонажа окатывает ударная волна. Он должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости** или будет *сбит с ног*.
3	Попадание поджаривает мясо на груди и брюхе персонажа, нанося два уровня *усталости* и 1к5 единиц урона Выносливости.
4	Попадание причиняет персонажу страшные ожоги третьей степени и наносит 1к10 уровней *усталости*. В следующем раунде персонаж может предпринять только одно частичное действие.
5	Персонаж валится наземь, беспомощно закрывая лицо и вопя от боли. Персонаж *сбит с ног* и должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**). Также персонаж должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости** или быть *оглушённым* на один раунд.
6	Персонажа отбрасывает наземь; из него открытых ран струится дым. Он *сбит с ног, оглушён* на 1к10 раундов, получает 1к5 уровней *усталости* и должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**).
7	Жар пропекает внутренние органы персонажа, обжигая его лёгкие и сердце. Персонаж получает *оглушение* на 2к10 раундов и 1к10 единиц постоянного урона Выносливости.
8	Волна огня окатывает персонажа, его кожа обугливается и отслаивается кусками, а подкожный жир вскипает и сочится наружу из-под брони и одежды. Персонаж получает *оглушение* на 2к10 раундов, а его Сила, Выносливость и Ловкость ополовиниваются до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь. Обширные ожоги навсегда снижают Товарищество на 2к5.
9	Персонажа охватывает пламя, плавящее его кожу и заставляющее глаза лопаться подобно переваренным яйцам. На землю падает уже обугленный труп.
10+	Происходит описанное выше, но если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют с вероятностью 50%. Все, находящиеся в радиусе 1к5 метров, и не преуспевшие в *избегании атаки*, получают 1к10+5 единиц взрывного урона. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются через один раунд после нанесения урона, когда тело уже подверглось всем остальным эффектам.

Таблица 8-9 «Эффекты энергетического критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Скользящее попадание в голову дезориентирует цель, накладывая штраф -10 на все тесты (кроме Выносливости) на один раунд.
2	Вспышка *ослепляет* цель на один раунд.
3	Попадание прожаривает ухо персонажа, превращая его в обгорелый кусок хряща. Персонаж *теряет слух* до тех, пока он не получит медицинскую помощь или на 1к5 часов.
4	Персонаж лишается всех волос на голове, спалённых точным попаданием, *слепнет* на 1к5 раундов и получает два уровня *усталости*.
5	Пылающий ореол охватывает голову персонажа, сжигая его лицо и волосы, прожаривая кожу до хрустящей корочки, и заставляя его выть, как раненый грокс. Персонаж теряет все волосы, *слепнет* на 1к10 раундов, получает *оглушение* на один раунд и навсегда теряет одно очко Товарищества.
6	Лицо персонажа плавится в огне, а глаза едва остаются целыми. Персонаж *слепнет* на 1к10 часов, его Товарищество и Восприятие навсегда уменьшаются на 1к5. Также он получает 1к5 уровней *усталости*.
7	Лицо персонажа чудовищно обгорает, обнажая обугленный череп. Персонаж *слепнет* навсегда и получает 1к10 уровней *усталости*. Кроме того, сделайте бросок 1к10. Выпавший результат – новый показатель Товарищества персонажа. Впрочем, если Товарищество персонажа уже было равно 10 или меньше, ничего не бросайте – все равно никто не заметит разницы.
8	Голова персонажа лопается, охваченная беспощадным огнём. Это не пережить.
9	Вскипевший мозг персонажа взрывается, разбрасывая вокруг осколки черепа и горящие куски мяса. Владелец мозга очень мёртв!
10+	Происходит описанное выше, но лишившийся головы и охваченный пламенем персонаж пробегает 2к10 метров в случайном направлении (используйте **схему направлений**). Все, попавшееся ему на пути, что может гореть (включая игровых персонажей) должно пройти **средний (+0) тест Ловкости** или загореться (см. раздел **«Особый урон»**).

Таблица 8-10 «Эффекты энергетического критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Попадание обжигает плоть и кость, оставляя жутковатую отметину. Персонаж не может *бежать* или совершать *натиск* следующие два раунда.
2	Нога персонажа поджаривается, а местами и обугливается. Персонаж должен пройти тест Выносливости или получит один уровень *усталости*.
3	Попадание по ноге отзывается мучительной болью во всем теле. Персонаж *сбит с ног*, получает один уровень *усталости* и ополовинивает свою *скорость передвижения* на 1к10 раундов (округлять вверх).
4 †	Взрыв оставляет на ноге персонажа страшную открытую рану. Он не может совершать *натиск* и *бег* и ополовинивает свою *скорость передвижения* до тех пор, пока не получит медицинскую помощь.
5 †	Страшный жар сплавляет воедино плоть, кости, одежду и броню на ноге персонажа. Он *сбит с ног*, получает один уровень *усталости*, а его *скорость передвижения* ополовинивается на 2к10 раундов (округлять вверх).
6	Стопа персонажа сгорает, плоть на ноге обугливается, источая запах горелого мяса. Персонаж должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Выносливости** или навсегда *попрощаться со своей стопой*. В случае успеха, его *скорость передвижения* ополовинивается (округлять вверх) до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь. Кроме того, он получает два уровня *усталости*.
7	Пламя, охватившее ногу, превращает её в месиво почерневшей плоти. Нога *сломана*. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, он обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. В любом случае, несчастный также получает 1к5 уровней *усталости*.
8	Нога сгорает до самой кости. Персонаж обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд. Кроме того, у персонажа открывается *кровотечение*, и он получает 1к10 уровней *усталости*. И, конечно, он *теряет ногу*.
9	Сила атаки такова, что от ноги персонажа остается лишь жалкий клок обугленной плоти. Персонаж обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. Отныне он совершенно *одноногий*.
10+	Нога сгорает дотла, а пламя перекидывается на тело персонажа, и он умирает через несколько мучительных мгновений.
† Выглядит так, будто №4 и №5 перепутаны местами, причем только эффекты, а не сами описания расчленёнки (прим. переводчика)	

Таблица 8-11 «Эффекты взрывного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	От взрыва рука болезненно дёргается назад, принося персонажу один уровень *усталости*.
2	Сила взрыва едва не ломает кости в руке. Персонаж роняет то, что держит в этой руке. Он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд.
3	Взрыв отрывает один палец и кончики ещё 1к5 пальцев. Персонаж получает 1к10 единиц урона Ближнему и Дальнему бою. Вещь, которую он держит в руках, уничтожается. Если это было что-то вроде ручной гранаты она весьма неаккуратно взрывается (см. результат «9»).
4	Взрыв рвёт сухожилия в руке. Персонаж *оглушён* на один раунд, а конечность становится *бесполезной*, пока не будет оказана медицинская помощь. Также персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или у него откроется *кровотечение*.
5	Порожденные взрывом осколки глубоко вонзаются в руку персонажа, разрывая кожу и мышцы. Он должен немедленно пройти **простой (+10) тест Выносливости** или навсегда *попрощаться с кистью*. В случае успеха он навсегда уменьшает на одно очко свой Ближний и Дальний бой из-за повреждения нервов.
6	Сила взрыва дробит кости и рвёт плоть, превращая руку персонажа в кровавое месиво. Он получает 1к5 уровней *усталости*. Рука сломана. Персонаж *считается одноруким* до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, из-за страшного увечья у него начинается *кровотечение*.
7	Рука персонажа отрывается в фонтане кровавых брызг. Он должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к10 уровней *усталости*, и *кровотечение*. Отныне у персонажа *только одна рука*.
8	Взрывная волна и осколки разрывают руку в клочья, попутно выдирая немалую часть из плеча и груди. Вопя от боли, персонаж валится на землю и умирает в луже собственной крови и внутренностей.
9	Мощный взрыв отрывает руку персонажа, разбрасывая вокруг кровавые ошмётки и мгновенного убивая несчастного. Кроме того, если в руке персонаж держал оружие, имеющее источник питания (например, цепной или силовой меч), оно взрывается, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в радиусе двух метров.
10+	Происходит описанное выше, но если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к10 метров (этот урон прибавляется к тому, что нанесло взорвавшееся оружие, как описано выше). Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.

Таблица 8-12 «Эффекты взрывного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв отбрасывает персонажа на 1к5 метров. Он *сбит с ног*.
2	Отброшенный страшным взрывом, персонаж пролетает 1к5 метров, получая один уровень *усталости* за каждый метр. Само собой, он *сбит с ног*.
3	Сила взрыва швыряет персонажа на землю. Он пролетает 1к5 метров и получает *оглушение* на один раунд. Он *сбит с ног*.
4	Взрыв ломает кости и разрывает плоть персонажа. Он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд и *кровотечение*.
5	Взрывная волна превращает внутренности персонажа в фарш и швыряет его наземь. Он должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или у него откроется *кровотечение*, а Выносливость навсегда уменьшится на одно очко. Также он считается *сбитым с ног* и получает 1к5 уровней *усталости.*
6	Кусок плоти персонажа покидает своего хозяина, оставляя на своём месте зияющую дыру. Персонаж *оглушён* на один раунд, у него открывается *кровотечение*, а в следующем своем раунде он сможет предпринять лишь одно частичное действие.
7	Взрыв рвёт плоть и перебирает пронизывающие её нервные окончания. Персонаж *сбит с ног*, страдает от *кровотечения*, *оглушён* на 1к10 раундов и должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или *потерять сознание*.
8	Грудь персонажа разверзается, извергая на землю поток обожжённых органов. Это смертельно.
9	Взрыв превращает персонажа в кусок окровавленного мяса, разбрасывая вокруг оторванные от него куски поменьше. Если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к10 метров. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того, всех в радиусе 1к10 метров окатывает поток крови. Они должны пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить штраф -10 на Ближний и Дальний бой на один раунд, поскольку кровь заливает им глаза.

Таблица 8-13 «Эффекты взрывного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв немного дезориентирует цель. В своем следующем ходу она может предпринять лишь одно частичное действие.
2	От вспышки и звука взрыва персонаж *слепнет* и *лишается слуха* на один раунд.
3	Взрыв покрывает лицо персонажа сетью маленьких порезов – наверняка, останутся шрамы. Персонаж получает два уровня *усталости* и должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к10 единиц урона Восприятию и Товариществу.
4	Сила взрыва бросает персонажа наземь и лишает его чувств. Он *сбит с ног* и получает 1к10 единиц урона Интеллекту. Также он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда потерять одно очко Интеллекта и получить *оглушение* на два раунда.
5	Взрыв сдирает кожу с лица персонажа и рвёт его барабанные перепонки. Несчастный *оглушён* на 1к10 раундов, навсегда *лишается слуха* и получает несколько чудовищных шрамов – его Товарищество навсегда снижается на 1к5.
6	Голова персонажа взрывается, оставляя безголовый труп изливать из шеи фонтан крови ещё пару минут. Стоит ли говорить, что это смертельно?
7	Взрыв превращает голову и тело персонажа в однородное месиво, мгновенно убивая его. Если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем, находящимся в радиусе 1к5 метров. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.
8	Несколько неприятных взрывов отделяют голову персонажа от тела, оставляя на земле кровавую мешанину. До конца боя любой, кто наступит в *это*, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или будет *сбит с ног*.
9	Персонаж во всех смыслах прекращает существовать, оставляя после себя лишь багровое облачко. Более мёртвым быть уже невозможно, разве что…
10+	Происходит описанное выше, но невыразимо чудовищная кончина персонажа приводит к тому, что все его союзники, стоящие в пределах двух метров от погибшего должны немедленно пройти **средний (+0) тест Силы воли** или потратить свой следующий ход на бегство от атакующего.

Таблица 8-14 «Эффекты взрывного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Взрыв отталкивает персонажа на метр. Он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или будет *сбит с ног*.
2	Земля уходит из-под ног персонажа. Он *сбит с ног* и следующие 1к5 раундов может передвигаться лишь с *половинной скоростью*.
3	Взрывная волна ломает ногу персонажу и наносит 2к10 единиц урона Ловкости.
4	Взрыв отправляет персонажа в полёт на 1к5 метров. *Подъём на ноги* после этого займёт полное действие, а *скорость передвижения* персонажа падает вдвое на 1к10 раундов.
5	Сила взрыва *отрывает персонажу ступню*, щедро разбрасывая вокруг ошмётки. Ловкость персонажа навсегда снижается на 1к5. Кроме того, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к5 уровней *усталости*.
6	Оглушительная сила взрыва ломает кости в ноге персонажа и вырывает целые куски мяса, нанося 1к10 уровней *усталости*. Нога сломана. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда *потерять ступню*.
7	Взрыв превращает ногу персонажа в сморщенный комок дымящегося мяса. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к10 уровней *усталости, кровотечение* и навсегда *теряет ногу*.
8	Нога отрывается от тела, извергая фонтан крови. Персонаж валиться наземь, истекая кровью из новообразовавшегося обрубка. Мгновенная смерть.
9	Нога взрывается, разбрызгивая вокруг кровь и разбрасывая повсюду кусочки костей, одежды и брони. Все, находящиеся в радиусе двух метров, получают 1к10+2 единиц ударного урона.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того, если персонаж нёс с собой боеприпасы, они детонируют, нанося всем, находящимся в радиусе 1к10 метров, 1к10+5 единиц ударного урона. Если у погибшего были при себе гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.

Таблица 8-15 «Эффекты ударного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	Сильный толчок отбрасывает руку персонажа, заставляя его выронить то, что он в ней держит.
2	Удар оставляет большой кровоподтёк, а возможно и что-нибудь ломает. Персонаж получает один уровень *усталости*.
3	Попадание сотрясает руку или то, что персонаж в ней держит, принуждая того пошатнуться от боли. Персонаж роняет то, что держит в руке и получает *оглушение* на один раунд. Предмет, что он держал в руке, с вероятностью 10% выйдет из строя и будет нуждаться в ремонте.
4	Удар сокрушает плоть и кости. Персонаж роняет то, что держит и получает 1к10 единиц урона Ближнему и Дальнему бою, если не пройдёт **средний (+0) тест Выносливости**.
5	Мышцы и кости, не выдержав силы удара, ломаются. Рука персонажа *бесполезна* до тех пор, пока он не получит медицинскую помощь.
6	Попадание приходится по кисти персонажа, дробя и размалывая 1к5 пальцев. Также персонаж получает один уровень *усталости* и может навсегда потерять по два очка Ближнего и Дальнего боя, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
7	С громким хрустом рука ломается и повисает плетью, истекая кровью. Рука сломана. Персонаж *считается однoруким* до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, у персонажа открывается *кровотечение*.
8	Сила удара вырывает руку из плеча, заливая все вокруг кровью. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха он просто получает *оглушение* на 1к10 раундов, 1к10 уровней *усталости, кровотечение* и навсегда *теряет руку.*
9	Дождь из крови и мяса хлещет из плеча персонажа, когда рука отделяется от тела. Несколько секунд несчастный вопит, извиваясь в предсмертных судорогах, после чего валиться на землю и умирает.
10+	Происходит описанное выше, но сила удара, отделившего руку от тела такова, что осколки костей, брони и одежды персонажа разлетаются вокруг, подобно шрапнели, нанося всем, находящимся в радиусе двух метров, 1к5-3 единиц ударного урона в случайную зону попадания (см. **таблицу 8-3 «Зоны попадания»**).

Таблица 8-16 «Эффекты ударного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Удар под дых сбивает персонажу дыхание. В следующем ходу персонаж сможет предпринять лишь одно частичное действие.
2	Сильный толчок вышибает воздух из лёгких. Персонаж *сбит с ног* и получает один уровень *усталости*.
3	Удар ломает персонажу ребро и *сбивает с ног*. Персонаж получает *оглушение* на один раунд.
4	Сокрушительный удар раскалывает персонажу ребро. Он получает 1к10 единиц урона Выносливости и будет *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**.
5	Приняв могучий удар, сплющивший внутренности, персонаж хватается за живот и вопит от мучительной боли. Он *оглушён* на два раунда, и получит 1к5 уровней *усталости*, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
6	Получив удар, персонаж отлетает на 1к5 метров от атакующего и считается *сбитым с ног* (конечно, если он врежется в стену или другую твёрдую преграду, его полет завершиться досрочно). Он получает *оглушение* на два раунда и 1к5 уровней *усталости*.
7	Отчетливый хруст возвещает о переломе 1к5 ребер. Персонаж может остаться лежать в ожидании медицинской помощи (успешный тест умения *«Медика»* вернёт ребра на место) и ничего не делать или продолжить бой, рискуя тем, что в каждом раунде зазубренный осколок ребра может с 20%-й вероятностью проткнуть жизненно важный орган, что приведет к немедленной смерти. Кроме того, персонаж навсегда теряет 1к5 очков Выносливости.
8	Удар разрывает несколько внутренних органов персонажа и принуждает его повалиться на землю, задыхаясь от адской боли. Персонаж навсегда теряет 1к10 очков Выносливости. Кроме того, у него открывается *кровотечение*.
9	Персонаж слегка дергается назад от силы удара, сносящего ему голову, и извергает фонтан крови из шеи перед тем как упасть на землю и упокоиться.
10+	Происходит описанное выше, но персонажа отбрасывает на 1к10 метров. Любой на пути летящего безголового трупа, будет сбит с ног, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**.

Таблица 8-17 «Эффекты ударного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	От удара у персонажа звенит в ушах. Он получит один уровень *усталости*, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
2	От удара у персонажа сыплются искры сыплются. Он получает штраф -10 на тесты Восприятия и Интеллекта на 1к5 раундов.
3	Удар ломает нос, и кровь расплескивается по лицу, ослепляя персонажа на один раунд. Персонаж будет *оглушён* на один раунд, если не пройдёт **средний (+0) тест Выносливости**.
4	Богатырский удар почти сбивает персонажа с ног. Он будет *оглушён* на один раунд и *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
5	Сила удара заставляет персонажа пошатнуться от боли. Он получает один уровень *усталости, оглушение* на один раунд, отшатывается назад на 1к5 метров и навсегда теряет одно очко Интеллекта.
6	Голова персонажа трещит от удара, заставляющего его пошатываться в попытках справиться с отупляющей болью. Персонаж *оглушён* на 1к5 раундов, отшатывается назад на 1к5 метров и будет *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**.
7	Удар обрушивается на голову персонажа, проламывая ему череп. Персонаж *оглушён* на 1к10 раундов и ополовинивает свою *скорость передвижения* на 1к10 часов.
8	С тошнотворным хрустом голова персонажа поворачивается так, как поворачиваться не должна. Шейные позвонки ломаются, обеспечивая быструю смерть.
9	Голова персонажа лопается как перезрелый фрукт, разбрызгивая вокруг кровь, кости и мозги. Каждый, находящийся в радиусе четырёх метров от персонажа, получит штраф -10 на свои тесты Ближнего и Дальнего боя, если не пройдет тест Ловкости из-за крови, заливающей ему глаза.
10+	Происходит описанное выше, но удар оказывается настолько могучим, что проходит тело персонажа насквозь. Если этот удар был нанесён холодным оружием, атакующий может немедленно совершить ещё одну атаку (тем же оружием) против другой цели, которую он может поразить, не сходя с места. Если этот удар был нанесен стрелковым оружием, атакующий может немедленно совершить ещё одну атаку (тем же оружием) против другой цели, стоящей прямо за первоначальной и находящейся при этом в пределах дальности поражения используемого оружия.

Таблица 8-18 «Эффекты ударного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Удар по ноге оставляет крупный синяк, вызывающий зубодробительную боль. Персонаж получает один уровень *усталости*.
2	Скользящий удар по ноге замедляет персонажа. На один раунд его *скорость передвижения* падает вдвое (округлять вверх). Он получит *оглушение* на один раунд и будет *сбит с ног*, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
3	Мощный удар по ноге вызывает судороги по всему телу. Персонаж *сбит с ног* и получает 1к10 единиц урона Ловкости.
4	Удар порождает микротрещины в костях ноги, вызывая сильную боль. Персонаж *сбит с ног* и получает 2к10 единиц урона Ловкости.
5	Удар ломает ногу персонажа, вызывая *оглушение* на один раунд и снижая его *скорость передвижения* до одного метра до тех пор, пока пострадавшему не будет оказана медицинская помощь. Также он *сбит с ног*.
6	С резким хрустом несколько маленьких костей в стопе персонажа ломаются, словно сухие сучья. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда потерять возможность пользоваться стопой. *Скорость передвижения* персонажа падает вдвое (округлять вверх) до тех пор, пока ему не будет оказана медицинская помощь.
7	Нога персонажа ломается с таким треском, что его стенания становятся не слышны. Несчастный *сбит с ног*, *оглушён* на два раунда, а *его нога сломана*. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена.
8	Сила удара такова, что нижняя часть ноги отрывается, и кровь фонтаном хлещет из открытой раны. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. Он навсегда теряет 1к5 очков Ловкости и ногу. Кроме того, у персонажа открывается *кровотечение*.
9	Удар вырывает из ноги клок мяса, и всё вокруг захлестывают потоки крови. Попытки остановить их бессмысленны – персонаж умирает в растекающейся алой луже.
10+	Происходит описанное выше, но агония персонажа и его предсмертные вопли заглушают все разговоры в пределах 2к10 метров до конца раунда.

Таблица 8-19 «Эффекты резаного критического урона в руку»	
КУ	**Эффект**
1	Резкий удар вышибает из руки персонажа то, что он в ней держит.
2	Глубокий порез заставляет персонажа выронить то, что он держит в руке и причиняет ему один уровень *усталости*.
3	Удар режет руку персонажа на ленточки, исторгая из груди того крик боли. Несчастный роняет то, что держит в руке. У него откроется *кровотечение*, если он не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
4	Удар срезает кожу с руки персонажа, заполняя воздух брызгами крови и воплями. Персонаж считается *сбитым с ног* и получает два уровня *усталости*. Его рука будет *бесполезной* ещё 1к10 раундов.
5	На пропоротую широким ударом руку персонажа больно даже смотреть. У него открывается *кровотечение,* и он заливает кровью все вокруг. Рука будет *бесполезной*, пока персонаж не получит медицинскую помощь.
6	Удар вонзается в кисть персонажа, прорезая плоть и отпуская на волю 1к5 пальцев (если на этом броске выпала пятёрка, значит, пострадал и большой палец). Персонаж *оглушён* на один раунд и потеряет возможность пользоваться кистью, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
7	Удар разрубает кожу, мышцы и сухожилия, страшно раня руку и причиняя 1к10 единиц урона Силе. *Рука сломана*. Персонаж *считается одноруким* до тех пор, пока рука не будет исцелена. Кроме того, у него открывается *кровотечение*.
8	С впечатляюще-неестественным влажным звуком рука отделяется от тела, описывая в воздухе дугу и оставляя за собой кровавый шлейф. Персонаж должен немедленно пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, он просто будет *оглушён* на 1к10 раундов и у него откроется *кровотечение*. Отныне у него *только одна рука*.
9	Удар начисто отрубает руку и входит в торс, орошая землю кровью и мгновенно убивая несчастного.
10+	Происходит описанное выше. Кроме того, упавшая на землю отрезанная рука содрогается в спазмах, нажимая на спуск зажатого в ней оружия. Если убитый персонаж держал в руках стрелковое оружие, существует 5%-я вероятность одного попадания из него по случайно определяемой цели, стоящей в пределах 2к10 метров.

Таблица 8-20 «Эффекты резаного критического урона в торс»	
КУ	**Эффект**
1	Если персонаж не носит брони на торсе, то получает порез и один уровень *усталости*. Если на торсе есть броня, ничего не происходит. Повезло!
2	Сильный удар проделывает в теле персонажа болезненную дыру. Он получает один уровень *усталости* и будет *оглушён* на один раунд, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
3	Удар срывает немалый кусок кожи с торса персонажа, заставляя его вскрикнуть. Он *оглушён* на один раунд. У него откроется *кровотечение*, если он не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
4	Удар оставляет на груди персонажа длинную рану и заставляет согнуться вдвое. У него открывается *кровотечение*, и он *оглушён* на один раунд.
5	Из глубоких ран персонажа хлещет столько крови, что становится трудно даже ходить вокруг. Все персонажи, пытающиеся прошагать по красным лужам, должны пройти **средний (+0) тест Ловкости** или будут *сбиты с ног*. Сам пострадавший получает 1к10 единиц урона Выносливости и всё ещё страдает от *кровотечения*.
6	Мощный удар вырезает немалый кусок плоти, и персонаж падает наземь, зажимая свои сочащиеся раны и вопя от боли. Он *сбит с ног*, страдает от *кровотечения* и получает 1к10 единиц урона Выносливости.
7	Удар распарывает персонажу живот. Он может попытаться удержать вываливающиеся внутренности при себе одной рукой (если, конечно, рядом не будет врача, что успешным тестом умения *«Медика»* не сможет перевязать его) или продолжить бой, рискуя тем, что в каждом раунде кишки могут с 20%-й вероятностью вывалиться, что нанесет дополнительно 2к10 единиц урона. Кроме того, персонаж навсегда теряет 1к5 очков Выносливости. У него открывается *кровотечение*.
8	Удар с мерзким треском рвёт кожу на груди персонажа и превращает мышцы в кровавое месиво. Персонаж погибнет, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха, он просто навсегда потеряет 1к10 единиц Выносливости, будет *оглушён* на один раунд, а также будет страдать от *кровотечения*.
9	Удар рассекает персонажа от глотки до паха, разбрасывая вокруг кишки и другие потроха. Несчастный довольно-таки мёртв.
10+	Происходит описанное выше, но кроме того все вокруг заливает кровища. До конца боя любой, кто будет пытаться передвигаться в пределах четырёх метров от трупа, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или быть *сбитым с ног*.

Таблица 8-21 «Эффекты резаного критического урона в голову»	
КУ	**Эффект**
1	Удар оставляет болезненную отметину на лице персонажа, причиняя один уровень *усталости*. Если он носил шлем, то ничего не происходит. Счастливчик!
2	Удар срезает кусочек скальпа, и хлещущая кровь заливает глаза персонажа, накладывая штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя на следующе 1к10 ходов. У несчастного откроется *кровотечение*, если он не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**.
3	На лице персонажа появляется пара рваных ран, что *оглушает* на 1к5 раундов. Если персонаж носил шлем, его сбивает. Кроме того, у персонажа открывается *кровотечение*.
4	Удар проходит рядом с глазницей, нанося 1к10 единиц урона Восприятию. Персонаж потеряет глаз, если не пройдет **рутинный (+20) тест Выносливости**. Ничего, поставит бионический.
5	Удар срывает шлем с головы персонажа. Если он не носил шлем, ему срезает ухо, и герой *глохнет* до тех пор, пока не получит медицинскую помощь. Потерявший ухо навсегда теряет одно очко Товарищества, если не пройдёт **средний (+0) тест Выносливости**. Также персонаж получает *оглушение* на 1к5 раундов.
6	Пришедшийся по лицу удар оставляет на нём неизгладимую отметину. Сделайте бросок к10, чтобы определить, чего персонаж лишился. 1-3 – глаз; 4-7 – нос (Товарищество навсегда уменьшается на 1к10); 8-10 – ухо (персонаж *глохнет* до тех пор, пока не получит медицинскую помощь). Кроме того, персонаж получает 1к5 уровней *усталости*. У него открывается *кровотечение*.
7	Удар срезает часть лица и вышибает немало зубов. Персонаж навсегда *слеппет*, а его Товарищество навсегда уменьшается на 1к10. Кроме того, отныне персонажу нужно будет приложить усилия, чтобы говорить внятно. Кроме того, он получает *кровотечение* и *оглушение* на один раунд.
8	Удар разрубает голову надвое, глаза вываливаются из глазниц, а мозг стекает по щекам словно студень. Персонаж умирает ещё до того, как упадёт на землю.
9	С непередаваемым влажным звуком голова персонажа отправляется в свободный полёт, с мерзким звуком приземляясь в 2к10 метрах от бывшего хозяина. Он мгновенно погибает.
10+	Происходит описанное выше, но вдобавок шея убитого извергает поток крови, орошающий всех вокруг и заставляющий их предпринять **средний (+0) тест Ловкости**. Провалившие тест получают штраф -10 на Ближний и Дальний бой на один раунд, поскольку кровь заливает их глаза или окуляры визоров.

Таблица 8-22 «Эффекты резаного критического урона в ногу»	
КУ	**Эффект**
1	Удар отталкивает конечность назад, нелепо и болезненно её выворачивая. Персонаж получает один уровень *усталости*.
2	Персонажу ломает колено. Он будет *сбит с ног* и заработает *кровотечение*, если не пройдет **средний (+0) тест Ловкости**.
3	Длинная резаная рана наносит 1к5 единиц урона Ловкости и вызывает *кровотечение*.
4	Удар вышибает персонажу коленную чашечку, заставляя его пасть лицом в грязь. Его *скорость передвижения* падает вдвое до тех пор, пока ему не будет оказана медицинская помощь. Также персонаж *сбит с ног* и получает 1к10 единиц урона Ловкости.
5	Глубокая рана, извергающая поток крови, обнажает кости, мышцы и сухожилия персонажа. У него открывается кровотечение. Кроме того, Ловкость персонажа навсегда уменьшиться на одно очко, если он не пройдёт **средний (+0) тест Выносливости**.
6	Удар отсекает часть стопы. Персонаж должен сейчас же пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда потерять возможность пользоваться стопой. В случае успеха, *скорость передвижения* падает вдвое (округлять вверх). Также у персонажа открывается *кровотечение*.
7	Удар с силой входит в ногу, дробя кости и кромсая сухожилия. Нога сломана. Персонаж *считается одноногим* до тех пор, пока нога не будет исцелена. Кроме того, это увечье сопровождается *кровотечением, оглушением* на один раунд и *сбитием с ног*.
8	Один резкий удар – и оттяпанная нога лежит на земле, разбрызгивая повсюду кровь. Персонаж должен сейчас же пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умрёт от шока. В случае успеха, персонаж *лишится ноги*, будет *оглушен* на 1к10 раундов и у него откроется *кровотечение*.
9	Звук разрубаемого мяса – и нога отделяется от тела персонажа, а он падает наземь, оглашая всё вокруг предсмертными воплями.
10+	Происходит описанное выше, но из ран натекает столько кровищи, что любой, кто до конца боя попытается *бежать* или совершить *натиск* в пределах шести метров от трупа, должен будет пройти **средний (+0) тест Ловкости** или быть *сбитым с ног*.

Состояния персонажей и особый урон

Ранения – это далеко не только следы от ударов клинка или пуль, грозящие тем, кто выходит на поле боя. Солдаты могут не меньше пострадать от огня, сильной кровопотери, переломов или пережить ампутацию конечностей. Все это в игровой механике собирательно именуется «состояниями персонажей и особым уроном».

Ампутация конечностей

Персонаж, потерявший какую-либо часть тела, обычно страдает от *кровотечения*, которое нужно немедленно остановить (если речь, конечно, не идет о потере головы – тогда можно не беспокоиться). Если персонаж выживет, кто-либо, обладающий умением *«Медика»* должен позаботиться о том, чтобы культя нормально зажила. Если врача рядом не нашлось, можно утешиться тем, что существует 20%-й шанс на то, что культя без проблем заживёт сама по себе. В противном случае, пострадавший умрет в жутких страданиях через 1к10 дней. Независимо от того, лечил ли его врач, персонаж не начинает восстанавливать полученный урон в течение 1к10+2 дней. Переживший всё это герой невольно столкнётся со всеми неприятными последствиями отсутствия конечности.

Потеря кисти

Персонаж получает штраф -20 на все тесты характеристик и умений, предполагающих использование обеих рук. Кроме того, он больше неспособен использовать двуручное оружие, хотя щит вполне можно примотать к обрубку. Если потеряна была кисть ведущей руки, персонажу придется жить с постоянным штрафом -20 на Ближний бой, ведь атаковать он теперь будет непривычной к этому рукой. За каждые 100 *очков опыта*, которые он готов на это потратить, штраф уменьшиться на 10. Если персонаж потеряет обе кисти, ему стоит побыстрее поискать замену хотя бы одной, ну или научиться стрелять из лазгана ногами.

Потеря руки

Эффекты аналогичны тем, что возникают при потере кисти, с той разницей, что щит теперь приматывать не к чему, раз самой руки больше нет. Потеря обеих рук ещё хуже – чем окопы-то копать?

Потеря глаза

Потеря одного глаза навсегда снижает Дальний бой персонажа на -10. Также, он получает штраф -20 на все тесты умений и характеристик, связанные со зрением. Если герою не посчастливиться потерять оба глаза, он станет *слепым*.

Потеря стопы

Персонаж навсегда снижает *скорость передвижения* вдвое (округлять вверх) и получает штраф -20 на все действия передвижения, а также на тесты умений и характеристик, полагающихся на подвижность (например, *«Скрытность»*). Потерявшему обе стопы трудно даже просто передвигаться, хотя если гвардеец научится ходить на руках, это перестанет быть проблемой.

Потеря ноги

Эффекты аналогичны тем, что возникают при потере стопы с той разницей, что персонаж больше не может применять умение *«Уклонение»*. Потеря обеих ног лишает персонажа возможности ходить, но если он достаточно везуч, то сможет раздобыть себе протезы, которые не будут едва обтесанными деревяшками.

Бесполезные конечности

Некоторые критические эффекты вызывают риск потерять возможность пользоваться конечностью, если персонаж не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**. Если раненому помогает персонаж с умением *«Медика»*, этот тест получает бонус +20. Даже если тест будет успешным, конечность должна будет оставаться в гипсе или перевязке ещё 1к5+1 недель. Всё это время она также будет считаться *бесполезной*. Если тест Выносливости будет провален, конечность придётся отрезать, что требует от персонажа с умением *«Медика»* пробросить **трудный (-10) тест** этого умения. В случае провала, ампутация всё равно удаётся, но врач-убийца наносит дополнительно 1к10 урона этой конечности (почти всегда этот урон будет критическим). Если пациент переживёт и это, его конечность будет ампутирована, но немедленно откроется *кровотечение*, о котором нужно будет позаботиться. После того как с ним справятся, хирургеон должен позаботиться об обрубке (см. раздел **«Ампутация конечностей»**).

Вакуум

Нет ничего веселого в том, чтобы оказаться в вакууме. Это может произойти двумя путями:

- Персонажа внезапно выбросило в безвоздушное пространство – например, он вылетел из шлюза.
- Вакуум образовался сам – например, если из-за разгерметизации на космическом корабле воздух стал понемногу улетучиваться.

Внезапно оказавшись в вакууме, персонаж может рассчитывать остаться целым и невредимым в течение количества раундов, равного его бонусу Выносливости. Если у персонажа нет с собой запаса кислорода, он начнет страдать от *удушья* по прошествии вышеуказанного периода времени. В конце каждого раунда после этого, он будет получать 1к10 единиц взрывного урона от декомпрессии. Если персонаж находится в открытом космосе, в конце каждого раунда он также должен будет проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать 1к10 единиц энергетического урона от сверхнизких температур. И урон от декомпрессии, и от холода не снижается ни *очками брони*, ни бонусом Выносливости. Если персонаж умирает в космосе, его тело замерзнет через пять раундов. Получив любой урон, замерзший труп разлетится на тысячи обагренных кровью ледышек.

Если же вакуум образуется из-за постепенно улетучивающейся атмосферы, персонаж не будет испытывать последствий в течение количества раундов, равного его удвоенному бонусу Выносливости. По истечении этого периода у него начнется *удушье*. Также он будет получать урон от декомпрессии, но всего 1к5, а не 1к10 единиц каждый раунд.

Глухота

Персонаж вообще не может слышать или, по крайней мере, нормально общаться с другими людьми. До тех пор, пока персонаж не вылечится или урон не будет исцелен, он автоматически проваливает все тесты умений и характеристик, полагающиеся на слух. Персонажу трудно общаться с сослуживцами, но окажет ли это какой-то эффект на игрока – решать ведущему.

Кровотечение

Кровотечение – критический эффект, который вызывается критическим уроном. Персонажи, страдающие от *кровотечения*, каждый раунд имеют 10%-й шанс умереть, если их не перевяжут. Если истекающий кровью солдат в сознании, он каждый раунд может пытаться помочь себе при помощи **трудного (-10) теста умения *«Медика»***. Если же персонаж не просто лежит, а делает что-то ещё – например, пытается удрать от того, кто вызвал у него это кровотечение – тест становится **очень сложным (-30)**. Если жертва лишилась сознания или истерит от вида собственной крови, ей может помочь другой персонаж.

Огонь

Огонь причиняет урон каждый раунд. Если персонаж подвергается воздействию огня два раунда подряд, то в начале второго, он должен пройти **средний (+0) тест Ловкости** или загореться. Персонаж может загореться сразу от выстрела из *огненного* оружия или «благодаря» эффектам энергетического критического урона. Горящий получает 1к10 единиц урона, не снижаемого *очками брони*, и получает один уровень *усталости* до тех пор, пока пламя не будет сбито. Этот урон – энергетический и приходится в торс, если не указано обратного. Горящий должен предпринимать **средний (+0) тест Силы воли** в начале каждого хода, чтобы быть в состоянии предпринимать какие-либо действия – иначе, он сможет лишь вопить и бегать туда-сюда, тратя на это полное действие. Персонаж может пытаться сбить пламя, упав на землю и катаясь, что требует **сложного (-20) теста Ловкости**, который займет полное действие. Ведущий может упростить или усложнить этот тест, в зависимости от обстоятельств и того, могут ли сослуживцы помочь своему горящему товарищу.

Оглушение

Некоторые атаки и эффекты наносят не только урон и *усталость*, но и ещё и *оглушают*. Тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринятые против *оглушённой* цели, считаются **рутинными (+20)**. *Оглушенные* не могут предпринимать действий, в том числе *реакций* (например, *избегания атаки*). Помните, что *оглушенная* цель не считается ни *беспомощной*, ни *беззаботной*.

Падение

Персонажи могут падать откуда угодно по множеству разных причин, но итог будет один и тот же. Чтобы рассчитать урон от падения, бросьте 1к10 и прибавьте одно очко урона за каждый метр, с которого персонаж упал. Этот урон считается ударным. Используйте **таблицу 8-3 «Множественные попадания»**, чтобы определить, какая часть тела гвардейца первой достигнет земли. Броня от этого урона не защищает. Ведущий может внести изменения в расчёт урона в зависимости от гравитации, того, на какую поверхность падает персонаж и других факторов.

Потеря сознания

Потеря сознания – это временное (обычно) состояние, обычно вызванное *усталостью* или критическим уроном. То, сколько времени персонаж будет лежать в отключке, обычно указывается в описании эффекта, вызвавшего её. Если никаких указаний нет, то *потеря сознания* продлиться десять минут. *Бессознательный* персонаж не осознает, что происходит вокруг, не может предпринимать никаких действий и считается *беспомощным*. Если персонаж потерял сознание от *усталости*, он немного отдохнёт во время отключки (см. раздел **«Усталость»**).

Слепота

Слепой всегда проваливает тесты, основанные на зрении и тесты Дальнего боя (задумайтесь о том, чтобы оставить карьеру успешного стрелка). Также *слепец* получает штраф -30 на тесты Ближнего боя и другие тесты, рассчитанные на зрячих. Стоит ли говорить, что слепота в Гвардии не приветствуется, но комиссары привыкли подгонять солдат в сторону врага, подтолкнут и вас.

Удушье

Существует немало способов задохнуться – наглотаться воды, надышаться дымом или некоторыми токсинами. То, насколько быстро у персонажа закончится воздух, зависит от того, что он делает. Если гвардеец сознательно пытается беречь кислород, он может задержать дыхание на количество минут, равное его бонусу Выносливости. Если персонаж предпринимает активные действия (сражается, плывёт и т. д.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Задержав дыхание, персонаж должен пробрасывать **средний (+0) тест Выносливости** каждую минуту (если бережет кислород) или каждый раунд (если предпринимает активные действия). В случае провала, он получает один уровень *усталости*. Помните, что *усталость* накладывает штраф -10 на все тесты, а персонаж, нахвативший количество *усталости*, превышающее бонус Выносливости, *теряет сознание* на десять минут. Если время, на которое персонаж смог задержать дыхание, истекло, а источника кислорода так и не нашлось, он немедленно *теряет сознание*, независимо от количества накопленной *усталости*. Если персонаж *потерял сознание* и не имеет источника кислорода, он умрёт через количество минут (или раундов), равное его бонусу Выносливости.

Исцеление

Персонажи будут непременно получать раны на войнах во имя Бога-Императора. Персонаж, понесший урон, может быть отнесён к одной из трех категорий – *легко раненый*, *тяжело раненый* или *критически раненый*.

Легко раненый

Персонаж считается *легко раненым*, если количество накопленного им урона не превышает его же удвоенный бонус Выносливости. *Легко раненый* персонаж сам по себе восстанавливает одно очко урона каждый день. Если *легко раненый* персонаж весь день соблюдает постельный режим, он восстанавливает количество урона, равное бонусу Выносливости.

Тяжело раненый

Персонаж считается *тяжело раненым*, если количество накопленного им урона превышает его же удвоенный бонус Выносливости. *Тяжело раненый* персонаж сам по себе не восстанавливает урон, если не соблюдает постельный режим (например, подвергается *длительному уходу* – особому применению умения *«Медика»*). Если он все-таки остаётся в постели, то восстанавливает одно очко урона в конце каждого двадцатичетырёхчасового периода отдыха. Как только количество урона у *тяжело раненого* персонажа сравняется с его бонусом Выносливости, он начнет считаться *легко раненым*.

Критически раненый

Персонаж считается *критически раненым*, если количество накопленного им урона превышает количество его же ран. *Критически раненый* персонаж сам по себе не восстанавливает урон, если не соблюдает постельный режим (например, подвергается *длительному уходу* – особому применению умения *«Медика»*). Если он все-таки остаётся в постели, то в конце каждого двадцатичетырёхчасового периода отдыха он должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости** и, в случае успеха, восстановить одно очко критического урона. Как весь критический урон будет исцелен, персонаж начнет считаться *тяжело раненым*.

Медицинское вмешательство

Медицинское вмешательство может выражаться в разных действиях – от введения раненому лечебных препаратов до успешного теста умения *«Медика»*. Медицинское вмешательство может, как немедленно исцелять, так и ускорять процесс естественного излечения персонажа. Подробнее см. описание умения *«Медика»* в **главе VI «Умения»**, стр. 117. Лечение также может происходить между игровыми встречами и не требовать тестов *«Медики»* или других умений. Решение этого вопроса остается на откуп ведущему, но, как правило, такое «закадровое» исцеление требует того, чтобы прошел определенный отрезок повествовательного времени (см. начало этой главы). С другой стороны, быстрое восстановление урона можно использовать для того, чтобы ускорить ход игры. Постарайтесь не создавать обстоятельств, в которых часть игроков не сможет принимать участия в приключении из-за того, что их герои *тяжело* или *критически ранены*.

Бионические и кибернетические имплантаты

Зачастую потерявший конечность солдат может найти для неё бионическую замену. Более того – случается, что гвардейцы не прочь по своей воле расстаться с родной рукой, чтобы наслаждаться возможностями бионической. Конечно, жизнь в Гвардии – не сахар и подобные имплантаты не выдаются солдатам по щелчку пальцев. В **главе V «Арсенал»** изложено то, как работает аугментика, и где её достать.

Товарищи в бою

Одно из главнейших преимуществ солдата, идущего в бой – его *товарищ*. Каждый персонаж (с малыми исключениями) располагает одним *товарищем*, действиями которого может управлять при помощи *приказов*. Это могут быть как простые действия, так и особые, предоставляемые специальностью игрового персонажа. Подробнее *товарищи* описаны в **главе III «Создание персонажа»**, стр. 105.

В бою *товарищ* действует не так как обычный NPC. Он не совершает собственных действий и не атакует врага сам, а лишь исполняет *приказы*, действуя совместно с игровым персонажем. Поэтому ни сам *товарищ*, ни контролирующий его игрок не бросают тестов, которыми бы обсчитывались действия *товарища.* Вместо этого *товарищ* совершает действия, что предоставляют преимущества игровому персонажу.

Товарищ действует в ход контролирующего его персонажа, до или после действий последнего – решать игроку. В течение этого хода, *товарищ*, как и любой другой NPC, ограничен двумя частичными или одним полным действиями в ход (*реакций* у *товарищей* нет). *Товарищ* может использовать действия для того, чтобы исполнять *приказы*, отдаваемые персонажем. Если игровой персонаж и его *товарищ* оказались далеко друг от друга, действия последнего определяет ведущий до тех пор, пока *товарищ* не воссоединиться с *отделением*.

Контакт

Поля битв сорок первого тысячелетия – опасное место, и гвардейцу-одиночке там не выжить. Солдатам нужно держаться друг друга. Два бойца, работающих вместе и координирующих свои действия, добьются куда большего, чем поодиночке и всегда смогут прикрыть друг другу спину.

Товарищ считается находящимся в *контакте* с игровым персонажем, если он находится в пределах пяти метров от него и не отделен твёрдой преградой (например, если игровой персонаж сидит в бункере, а его *товарищ* остался снаружи – они не находятся в *контакте*). *Товарищ*, находящийся в *контакте,* защищён от многих опасностей (см. раздел **«Атаки по товарищам»**) и способен помогать игровому персонажу. Персонаж может получать преимущества от отданного *товарищу приказа,* только если они находятся в *контакте*, если не указано обратного.

Поддержание контакта

Персонажу и его *товарищу* будет намного легче координировать свои действия в хаосе битвы, если они находятся рядом друг с другом. Всякий раз, когда находящийся в *контакте* со своим *товарищем* персонаж тратит действие на перемещение, его *товарищ* может потратить частичное действие на то, чтобы последовать за контролирующим его персонажем след в след, поддерживая *контакт*. Тратя это частичное действие, *товарищ* совершает то же движение, что и персонаж – независимо от того, насколько далеко от него оказался персонаж – и должен завершить его в пределах пяти метров от персонажа.

Если какие-либо события не разделят персонажа и его *товарища*, они будут действовать как единое целое и перемещаться по полю боя в паре.

Разрыв контакта

Случается, что персонаж и его *товарищ* окажутся разделены – быть может, попав под страшный артиллерийский обстрел, а быть может, просто из обстоятельств задания. При разрыве *контакта*, персонаж больше не получает преимуществ, что предоставляют ему отдаваемые *товарищу приказы* и специальные способности, работающие только когда *товарищ* находится в *контакте* с персонажем. Кроме того, *товарищ* становится намного более уязвим к вражескому огню (см. раздел **«Атаки по товарищам»**).

Разорвав *контакт*, *товарищ* может больше не тратить частичное действие на то, чтобы не отставать от своего персонажа и должен двигаться независимо от последнего. Кроме того, *товарищ* может передвигаться при помощи действий *«Отступление»*, *«Движение»*, *«Бег»*, *«Подъем на ноги»* и *«Тактическое перемещение»,* если его персонаж отдаст ему такой *приказ*.

Исполнение приказов

Главная роль *товарища* – поддерживать игрового персонажа в бою. В любой миг своего хода игровой персонаж может отдать своему *товарищу приказ*. Для этого персонаж должен иметь возможность донести этот *приказ* до *товарища* – как правило, это значит, что последний должен слышать его. Впрочем, с тем же успехом, гвардейцы могут использовать язык жестов или вокс-бусины. Это не совсем игромеханическое требование, и последнее слово о том, может ли персонаж отдать *приказ товарищу*, остается за ведущим.

Если в описании приказа не указано обратного, отдача *приказа* – это свободное действие, не требующее от игрового персонажа никаких тестов. Получив *приказ, товарищ* немедленно бросается его исполнять, совершая указанные действия. В описании каждого *приказа* указано, какое действие *товарищ* должен потратить, чтобы исполнить его (полное или частичное). Если *товарищ* уже потратил все свои действия на исполнение приказов, нет смысла отдавать ему новые – он слишком занят исполнением уже отданных.

Некоторые персонажи – например, сержанты – способны отдавать *общие приказы*, воздействующие на всех *товарищей* в *отделении*. Эти *приказы* действуют по-другому – они не требуют от *товарищей* совершения действий, вместо этого предоставляя бонусы, действующие весь раунд. Подробнее об этом см. описание специальности «Сержант», стр. 77.

Приказы

Существует два основных типа *приказов*. Во-первых, это *обычные приказы*, которые может отдавать своему *товарищу* любой персонаж. Во-вторых, это приказы, уникальные для каждой специальности, возможность отдавать которые, нужно приобретать за *очки опыта*. Подробнее см. **главу III «Создание персонажа»**, а также дополнения **«Молот Императора»** и **«Щит Человечества»**, где описаны новые приказы.

Обычные приказы

Ниже перечислены *приказы*, которые может отдавать своему *товарищу* любой игровой персонаж. Если в описании приказа не указано обратного, *товарищ* должен находиться в *контакте* с игровым персонажем.

Действия передвижения

В дополнение к своей способности поддерживать *контакт*, *товарищ* может совершать и большинство других, доступных игровым персонажам действий передвижения – *«Отступление»*, *«Движение»*, *«Бег»*, *«Подъём на ноги»*, *«Тактическое перемещение»*.

Особые обстоятельства

Ниже описано, как на *товарищей* действуют различные обстоятельства боя и как правильно отыгрывать такие ситуации.

Тесты страха

Товарищи не предпринимают тесты *страха*. Если игровой персонаж прошёл тест *страха*, значит и его *товарищ* прошёл, если игровой персонаж свой тест завалил, значит, его завалил и *товарищ*. При бросках по **таблице 9-5 «Шок»**, *товарищи* всегда считаются получившими результат 81-00 (что обычно означает, что они в панике пытаются убежать от источника опасности как можно быстрее). В таком состоянии они остаются до конца боя или пока не получат *приказ*, позволяющий им сбросить эффекты *страха*.

Если на *товарища* действует какая-либо способность, дающая ему невосприимчивость к *страху*, он никогда не проваливает тестов *страха*, и может действовать даже, если контролирующий их персонаж находится под воздействием *страха* (хотя варианты возможных действий для них будут сильно ограничены).

Тесты подавления огнём

Товарищи не предпринимают тесты *подавления огнём*. Если игровой персонаж прошёл тест *подавления огнём*, значит и его *товарищ* прошёл, если игровой персонаж свой тест завалил, значит, его завалил и *товарищ*. *Товарищи* также обязаны занимать укрытия и не могут действовать до тех пока не получат *приказ*, позволяющий им сбросить эффекты *подавления огнём.*

Если на *товарища* действует какая-либо способность, дающая ему невосприимчивость к *подавлению огнём*, он никогда не проваливает тестов *подавления огнём*, и может действовать даже, если контролирующий их персонаж находится под воздействием *подавления огнём* (хотя варианты возможных действий для них будут сильно ограничены).

Безумие и порча

Товарищи не ведут учёт очков *безумия* и *порчи*. Если *товарищ* получает *очки безумия* или *порчи* в количестве менее десяти очков за один раунд, они не оказывают никакого эффекта. Если *товарищ* получит десять или больше *очков безумия* или *порчи* за один раунд, он умирает.

Прочие обстоятельства

Может возникнуть множество иных обстоятельств, связанных с *товарищами*, и никак не затронутых данными правилами. Полагайтесь на решения ведущего. Если ситуация требует обращения к профилю *товарища*, используйте профиль имперского гвардейца из **главы XI «Противники и NPC»**, стр. 358.

Огонь! *(частичное действие товарища)*

Товарищ равняется с персонажем, и они вместе стреляют по врагу. Игровой персонаж получает бонус +5 ко всем тестам Дальнего боя в свой ход.

В бой! *(частичное действие товарища)*

Товарищ приходит персонажу на помощь в ближнем бою, раздавая удары штыком, прикладом, ножом или сапёрной лопаткой. *Товарищ* обходит сбоку одного из противников персонажа, предоставляя другу преимущества от *численного превосходства*, даже если они вдвоём и не превосходят врага числом.

В укрытие! *(полное действие товарища)*

Если в пределах прямой досягаемости для *товарища* есть подходящее укрытие, он немедленно ныряет туда в расчёте скрыться от вражеского огня. Со следующего раунда для всех атак, попавших в *товарища*, нужно будет рассчитывать урон. Попавшая в *товарища* атака не ранит его, если не будет наносить урона больше чем 3+количество *очков брони* укрытия, в котором засел *товарищ*.

Прочие действия

Иногда игровые персонажи могут захотеть от своих *товарищей* выполнения действий, не описанных перечисленными выше *приказами* – например, расчистить участок от колючей проволоки пока сам персонаж будет поливать врагов огнём, не давая им поднять головы, или вытянуть «Химеру» лебёдкой из грязи, пока все остальные будут отражать вражеское нападение. В таких случаях, количество раундов, которые придется потратить на выполнение той или иной задачи, определяется ведущим. Ведущий объявляет количество раундов, персонаж отправляет *товарища* заниматься этим делом и, по истечению утвержденного промежутка времени, задача будет выполнена.

Другие гвардейцы могут отправить своих *товарищей* помочь чужому. Каждый дополнительный *товарищ* снижает общую длительность работы на один раунд (до минимума в один раунд).

Задачи для *товарищей* должны быть простыми. Это должна быть работа, с которой может справиться каждый, если у него будет достаточно времени. Любую задачу, что требует **среднего (+0)** или более сложного теста умения на *товарища* не свалить.

Атаки по товарищам

Как уже было отмечено выше, *товарищи* не имеют возможности пользоваться *реакциями*. Это сделано для упрощения – у игрока и так есть свой персонаж и его ход, не стоит усугублять все дополнительными тестами за *товарища*. Предполагается, что *товарищ* как может, заботится о своей жизни, оставляя геройство для персонажей.

Тем не менее, всегда есть вероятность, то *товарищ* всё же будет пойман врагом в перекрестье прицела или попросту словит шальной лазразряд. Всё время, пока *товарищ* находится в *контакте* с персонажем, есть вероятность, что направленная в персонажа атака зацепит *товарища*. Если в успешном броске на попадание против персонажа выпадет дубль (например, 33 или 11), эта атака попадает в *товарища*. Если эта атака подразумевала несколько попаданий (например, то была стрельба *длинной очередью* или *молниеносная атака* в ближнем бою), то *товарища* задевает одна атака, а остальные приходятся в изначальную цель. Игрок всё так же может использовать *реакции*, чтобы отменить попадания в *товарища* успешным тестом умения *«Уклонение»* или *«Парирование»* – подразумевается, что персонаж оттолкнул своего друга с линии огня или ловко отбил нацеленный в него вражеский удар.

Оружие с свойствами *«Взрыв»* и *«Распыляющее»* благодаря своей уникальной механике атаки автоматически попадает во всех, угодивших в область их поражения. Это касается и *товарищей*, что делает подобное оружие весьма опасным для *отделения*.

Дубль на костях или оружие, бьющее по площадям – единственные способы поразить *товарища*, находящегося в *контакте* с персонажем. Предполагается, что *товарищ* делает все возможное, чтобы не сдохнуть, и что любые враги куда больше озабочены тем как им справиться с игровым персонажем, чтобы обращать внимание на какого-то NPC.

Само собой, не забывайте и о здравом смысле. Если *товарищ* прячется за камнебетонной стеной метровой толщины, а персонаж стоит перед этой стеной, все атаки по персонажу попадут по нему, сколько бы дублей на выпало на костях.

Если же *товарищ* разорвет *контакт* со своим персонажем, враги смогут выцеливать его по общим правилам.

Урон товарищам

В отличие от игровых персонажей, у *товарищей* нет количества ран. Вместо этого используются состояния, которых может быть всего три – *здоров, ранен* или *мёртв*.

«Здоров» – это изначальное состояние *товарища*. Получив попадание из оружия, *товарищ* переходит в состояние *«ранен»*. *Раненый* товарищ не может *бегать*, но в остальном для него ничего не меняется. Если *раненый товарищ* получит ещё одно попадание, он погибнет. Игроки могут записать причину смерти и вычеркнуть имя покойного из состава *отделения*. При первой же возможности (когда *отделение* вернется в лагерь для перевооружения и отдыха), персонажи могут затребовать подкрепления, чтобы восполнить погибших *товарищей*.

По решению ведущего, некоторые очень мощные попадания (стрельба в упор, выстрелы из пушек титанов, орбитальные бомбардировки) могут убить *товарища* сразу, неважно *здоров* он или *ранен*. Впрочем, ведущему стоит быть осторожнее с этой возможностью – она дана для того, чтобы полнее и краше отобразить особенно катастрофические события, а не для того, чтобы просто смеху ради расправляться с безвинными *товарищами*.

Исцеление товарищей

Раненый *товарищ* исцеляется долго. Он снова станет *здоровым* через семь дней после ранения. Персонаж может ускорить процесс лечения при помощи **трудного (-10) теста *«Медики»***. Успех ускоряет лечение товарища на количество дней, равное количеству ступеней успеха, набранных в тесте *«Медики»*.

Товарищи и укрытия

Товарищи не обладают знаниями, умениями и опытом игровых персонажей и не получают всех обычных преимуществ, что даёт укрытие, если не сказано обратного. Если персонаж хочет, чтобы его *товарищ* не высовывался, он должен отдать тому *приказ «В укрытие!»*.

Боевая техника

«Заряжайте орудия и будьте наготове! Настал миг обрушить Молот Императора на головы врагов его!»

- полковник Хашим Абрахам, талларнский 47-й танковый полк

В сорок первом тысячелетии хватает самой разной техники – от простых городских машин и аэромобилей знати до могучих танков Адептус Астартес, авиации и звёздных кораблей великого Имперского Флота. Боевая техника – важная часть системы **Only War**. «Леманы Руссы», «Химеры» и «Василиски» – это молот, что сокрушает врага, брошенного на наковальню, которой служат пехотинцы. Солдаты и сами по себе представляют немалую силу, но с поддержкой танковых армий и артиллерийских батарей их уже ничто не сможет остановить. Враги Бога-Императора оснащены не хуже – у них есть и своя бронетехника, и невиданные парящие в воздухе машины, и кощунственный ксенотех, и грубые порождения орочьей фантазии, опасные для своего экипажа больше, чем для кого-то ещё, и даже осквернённые силами Хаоса танки и бронетранспортеры, что когда-то стояли на службе Империума. В этом разделе излагаются правила на множество типов техники, которую можно встретить на полях битв тёмного тысячелетия – как на ней передвигаться и воевать и, конечно, же, как её чинить.

Вождение

Для того чтобы водить какую-либо технику, персонаж должен обладать соответствующей специализацией в умении *«Управление»*. По решению ведущего простую наземную технику может водить и необученный гвардеец (со штрафами, конечно же!), но вот с шагоходом или глиссером неумехе не совладать.

Персонаж, обладающий нужным умением, не должен делать тестов этого умения при вождении в обычных условиях. На то, чтобы без проблем тронуться с места, ехать и соблюдать правила движения, его познаний хватает.

Тесты умений потребуются, если водитель или пилот пытается исполнить за рулем какой-нибудь непростой трюк, ведет авто в бою или других опасных условиях. К примеру, протаранить чужую машину своей в ходе стремительной погони – дело непростое и определенно требует теста. А уж ловко петлять на трофейном «Яде» среди рушащихся от ударов орбитальной бомбардировки шпилей гибнущего улья – занятие настолько неординарное, что может потребовать и нескольких тестов.

В зависимости от обстоятельств, тесты умений будут обычными или состязательными. Приведенный выше пример с тараном потребует состязательного теста против другого водителя, а вот сумасшедшие гонки со смертью на «Яде» логичнее отыграть обычными. Как и все остальные, тесты *«Управления»* могут получать бонусы или штрафы от обстоятельств.

Таблица 8-23 «Пересечённая местность и другие опасности» описывает некоторые условия, в которых может оказаться боевая техника и приводит штрафы, которые накладывают эти условия на тесты *«Управления»*. Эти штрафы складываются со всеми остальными бонусами и штрафами, что может накладывать водитель или сама техника (например, за счёт своего типа или особенностей).

Передвижение техники

Экипаж техники может совершать перечисленные ниже действия. Они применимы только для гусеничной и колесной техники, шагоходов и глиссеров (а также для воздушных и космических судов, если они действуют как глиссеры).

На таран! *(Ram!)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная, передвижение

Водитель пытается протаранить другую машину или человека. Техника обязана гнать по прямой хотя бы на *тактической скорости*, а водитель – пройти **средний (+0) тест *«Управления»***. В случае успеха, машина врезается во врага, нанося ему количество урона, равное количеству *очков брони* на той *стороне*, которой был совершен *таран*, плюс 1к10. Если техника ехала на удвоенной *тактической скорости*, при *таране* она наносит ещё 1к10 единиц урона за каждые дополнительные десять метров. Если машина *таранит* другую машину (или просто что-то очень большое и прочное, вроде пластбетонной стены или резервуара с прометием), она сама получает *урон*, равный *очкам брони* жертвы плюс 1к5. За каждое очко урона, внесённое *тараном*, таранящая машина сдвигает свою жертву на один метр. *Тарана* нельзя избежать *«Парированием»*, но можно *«Уклонением»*. Защитные поля спасают от урона, но не от сдвигания.

Вираж *(Jink)*

Тип: реакция

Подтип: передвижение

Заметивший угрозу водитель закладывает лихой вираж, чтобы увести свою машину с линии огня. Это действие можно предпринять, только если техника двигалась хотя бы на *тактической скорости* в свой предыдущий ход (исключение – шагоходы, которые могут совершать *вираж*, независимо от скорости). Водитель должен знать об атаке и не быть захваченным *внезапностью*. Для исполнения *виража*, водитель бросает тест *«Управления»* со штрафом, равным модификатору техники за *размер* (например, «Леман Русс Разрушитель», являющийся настолько большим, что предоставляет врагу бонус +30 на попадание, совершает *вираж* со штрафом -30). За каждую ступень успеха, водитель избегает одного попадания из одного источника, так же как пехотинец, *избегающий атаки*. Если водитель провалит свой тест на пять или больше ступеней провала, техника *потеряет управляемость* (если она гусеничная или колесная), потерпит *крушение* (если это глиссер) или *опрокидывается* (если это шагоход).

Таблица 8-23 «Пересечённая местность и другие опасности»

Модификатор	Тип ландшафта
+0	Открытая местность, дорога с твёрдым покрытием
-5	Грунтовая дорога, сухое поле
-10	Глубокая грязь, стоячая вода меньше двадцати сантиметров глубиной, зыбучие пески, густые заросли, кусты
-15	Текущая вода метр глубиной, каменистая и ненадежная поверхность, густой лес, городские развалины (провал теста *«Управления»* на четыре или больше ступеней также приведёт к тому, что машина застрянет и её придется выталкивать).

Педаль в пол! *(Floor It!)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Техника движется с удвоенной тактической скоростью, но, в отличие от *«Тактического маневрирования»*, может совершить всего один поворот. Водитель должен пройти **трудный (-10) тест *«Управления»***. В случае успеха в конце своего хода, он может преодолеть дополнительно ещё пять метров за каждую дополнительную ступень успеха. В случае провала никакого дополнительного движения не происходит. В любом случае, вся стрельба (как по технике, так и из неё) получает штраф -20 на попадание до начала следующего хода техники. Если водитель провалит свой тест на пять или больше ступеней провала, техника *теряет управляемость* (если она гусеничная или колесная) или терпит *крушение* (если это глиссер). Шагоходы не могут предпринимать это действие.

Тактическое маневрирование *(Tactical Manoeuvring)*

Тип: частичное действие/полное действие

Подтип: передвижение

Это базовое действие для передвижения техники. Техника может ехать на *тактической скорости* (за частичное действие) или на удвоенной *тактической скорости* (за полное действие). Машина должна двигаться прямо вперед или назад, по меньшей мере, на расстояние своей собственной длины до того, как сможет повернуть на 90 градусов. Поворачивать можно несколько раз, но перед каждым поворотом нужно двигаться.

Ударил-отступил *(Hit and Run)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, рукопашная, передвижение

Некоторые образцы боевой техники созданы для того, чтобы служить личным транспортом, а не средством передвижения целого отряда – таковы, например, орочьи байки или «Разбойники» тёмных эльдаров. Водители таких машин проносятся мимо противника, на ходу обстреливая его из имеющихся орудий и уносясь вдаль. Такие стремительные и жестокие атаки оставляют после себя лишь кровь и смерть. Только персонаж, управляющий техникой, имеющей особенность *«Открытый»* и способной вести до одного пассажира или члена экипажа (кроме самого водителя) может *ударить-отступить* так же как пехотинец совершает *натиск*.

Водитель должен совершить передвижение на расстояние, не превышающее тактической скорости машины и совершить **трудный (-10) тест Ближнего боя**. В случае успеха, водитель наносит одно попадание подходящим для этого холодным оружием. После этого, водитель должен решить – остаться и продолжить бой или отступить, совершив передвижение на расстояние, не превышающее *тактической скорости* машины. Это второе передвижение должно быть направлено на то, чтобы уйти подальше от только что атакованной цели. Если тест был провален на три или более ступеней, техника *теряет управляемость* (если она гусеничная или колесная) или терпит *крушение* (если это глиссер). Шагоходы не способны совершать это действие. Никакие другие боевые действия (например, *«Молниеносная атака»*) не сочетаются с действием *«Ударил-отступил»*, а жертвы этого действия не получают свободной атаки против водителя или его техники – просто не успевают ударить, как он скрывается вдали.

Сумасшедшие погони

Хотя общие правила можно применять для того, чтобы обсчитывать высокоскоростные погони и преследования, они не передадут всей напряженности, с которой гвардеец ведёт свою машину через предательски узкий горный проход, чтобы отрезать врагу пути к отступлению, или пытается расстрелять орочий метеор до того, как тот обрушиться на жизненно важную энергостанцию.

Погони можно отыгрывать последовательностью состязательных тестов *«Управления»*. В начале погони ведущий определяет, сколько метров разделяет преследователя и его жертву. Затем преследователь и преследуемый бросают **состязательный тест *«Управления»*** (учитывая то, на каких машинах они едут). Если побеждает преследователь, он сокращает разрыв на десять метров за каждую ступень успеха. Если побеждает преследуемый, он увеличивает разрыв на десять метров за каждую ступень успеха. Тест бросается один раз каждый раунд до тех пор, пока разрыв между участниками погони не снизиться до нуля. Как только это случиться, оба участника погони бросают ещё один **состязательный тест *«Управления»***. Победа преследователя означает, что он сумел догнать свою добычу и принудить её остановиться. Победа преследуемого означает, что он увеличивает свой отрыв, как описано выше. Разрыв дистанции между участниками погони до трёхсот метров означает, что преследователь упустил свою жертву.

Скоростная техника получает бонусы на эти тесты. Сравните показатели *крейсерской скорости* обоих участников погони. За каждые 10 км/ч разницы водитель более быстрой машины получает бонус +10 к тестам *«Управления»*.

Само собой, такие сумасшедшие погони можно назвать как угодно, только не безопасными. Даже если забыть о стрельбе (которая может проводиться по общим правилам и правилам боя на технике), нельзя не учитывать постоянный риск потерять контроль над машиной или во что-нибудь впечататься. Результат 99-00 в бросках состязательных тестов *«Управления»* при погонях означает, что водитель не справился с управлением или врезался в препятствие, отчего машина взорвалась (используйте результат «10+» в **таблице 8-28 «Критические повреждения корпуса»**). Впрочем, результат броска, при котором происходит подобная катастрофа, может быть расширен. При погоне по запруженному шоссе, такая авария происходит при результате 97-00, а если погоня идёт навстречу движению – при 92-00. Как и всегда, последнее слово за ведущим.

Хаотичное маневрирование *(Evasive Manoeuvring)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Петляющая и закладывающая виражи машина становится трудной мишенью. Техника может передвинуться со своей *тактической скоростью* (см. ограничения на передвижение на тактической скорости, но предполагается, что техника просто движется непредсказуемо, но цели достигает). Водитель должен пройти **средний (+0) тест *«Управления»***. За каждую ступень успеха, его машина накладывает штраф -10 на все направленные против неё атаки до начала своего следующего хода. Вся стрельба, что ведётся с этой техники, также получает этот штраф в дополнение к тем, что накладывает стрельба с движущейся техники. Если водитель провалит тест на пять или более ступеней, техника *теряет управляемость* (если гусеничная/колесная), терпит *крушение* (если глиссер) или *опрокидывается* (если шагоход).

Техника в бою

Игроки, управляющие техникой в структурированном времени, могут применять действия по общим правилам. Эти действия будут отличаться от тех, что доступны для пешедралов, но они делятся на те же типы (полные, частичные, свободные, длительные и *реакции*) и подтипы (передвижение, концентрация и т. д.).

Часть боевой техники имеет несколько членов экипажа. В таком случае, бросок инициативы командира определяет инициативу всего экипажа (если командира нет, эту функцию исполняет водитель). Порядок инициативы выстраивается так, что первым ходит командир, после него – член экипажа, набросавший себе наивысшую инициативу, потом следующий по порядку инициативы и т. д. Каждый член экипажа совершает действия отдельно от прочих. К примеру, пока водитель ведёт танк, стрелки поливают врага огнём. Каждый член экипажа может совершить до одного полного действия, но некоторые действия могут помешать другим. Если происходит подобный конфликт, действие командира (или водителя) имеет приоритет. Члены экипажа могут передвигаться внутри своей машины (например, перелезть с водительского места за спонсон) – это считается частичным действием *передвижения*.

Атаки из техники

Стрелки и пассажиры могут применять любые действия атаки, перечисленные в **таблице 8-1 «Действия в бою»** со следующими изменениями:

● Любые стрелковые атаки из техники получают штраф -10, если техника двигалась с *тактической скоростью* в свой предыдущий ход.

● Любые стрелковые атаки из техники получают штраф -20, если техника двигалась с удвоенной *тактической скоростью* в свой предыдущий ход.

● Стрелки и пассажиры могут применять полные действия, даже если техника двигалась.

● Пассажиры могут стрелять из техники, только если их позиция позволяет это (то есть, если техника имеет особенность *«Открытый»* или смотровые щели, через которые можно вести огонь). Тип техники определяет, с какой *стороны* стреляют пассажиры, использующие своё оружие.

● Критические эффекты, воздействующие на возможность экипажа проводить атаки, распространяются и на пассажиров.

● Водитель может использовать действие *атаки*, только если он не потратил всё своё действие на передвижение техники.

● Персонаж, имеющий подходящую специализацию в умении *«Управление»*, может без штрафов стрелять из установленных на технике орудий, даже если не имеет нужных талантов. Подразумевается, что его знаний в работе с техникой хватает и на это.

● Все установленные на технике орудия, включая турельные, всегда считается *установленным на опору*. Личное оружие пассажиров, требующее *установки на опору*, должно быть установлено на неё, перед тем как из него будут стрелять.

Атаки по технике

Атаки по технике очень напоминают самые обычные атаки и во многом, используют те же правила. Есть лишь несколько ключевых различий – в определении *сторон* и зон попадания, описанных ниже. Как и с обычными атаками, никакая атака не может быть совершена, пока ведущий не подтвердит, что это возможно, проверив все требования. Атаки по технике в ближнем бою допускаются, только если атакующий *вовлечён в ближний бой* с ней. Стрелковые атаки не допускаются, если атакующий *вовлечён в любой ближний бой*, исключая стрельбу из пистолетов. В любом случае, атакующий должен знать, где находится его цель (подробнее см. врезку **«Стреляй и уповай»**; написанное в ней, распространяется и на технику).

Если атаку можно провести, атакующий должен предпринять следующие шаги:

● **Шаг 1:** Определяются модификаторы атаки

● **Шаг 2:** Атакующий определяет *сторону*

● **Шаг 3:** Атакующий бросает тест

● **Шаг 4:** Атакующий определяет зону попадания

● **Шаг 5:** Атакующий определяет урон

● **Шаг 6:** Цель получает урон

Шаг 1: Определяются модификаторы атаки

Атаки против техники, как в ближнем бою, так и стрелковые могут получать те же модификаторы, что и обычные. Важно помнить лишь то, что почти каждая машина имеет модификатор *размера*, который обычно даёт бонус на попадание.

Шаг 2: Атакующий определяет сторону

В отличие от обычных персонажей, NPC и других существ, для техники очень важно то, откуда исходит атака. Конечно, танки защищены могучей броней, но зачастую она имеет разную толщину с разных сторон. Как правило, лучше всего бронирован *лоб* техники и её башня (если таковая есть), а слабейшая броня, обычно, на *корме*. Эти участки техники в игровой механике называются *сторонами*.

Атакуя технику, нападающий должен знать, в какую *сторону* придётся его попадание. Каждый образец боевой техники можно примерно разделить на четыре части двумя диагональными линиями. Все, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр техники, а стороны вытянуты к её передней части

считается *лбом*. Все, что входит в 90-градусный угол, вершиной которого служит центр техники, а стороны вытянуты к её задней части считается *кормой*. Все, что входит в 90-градусные углы, вершинами которым служит центр техники, а стороны вытянуты к её левой и правой части считаются, соответственно, *левым* и *правым бортами* (см. **схему**).

Сторона, в которую попала атака, определяет показатель *очков брони*, через который должна пробиться атака, чтобы нанести урон *прочности* техники, а также то, какое оружие и важные системы могут быть уничтожены критическим уроном, буде таковой случится. Атака, направленная прямо сверху или снизу на технику, считается направленной в *корму*.

Шаг 3: Атакующий бросает тест

Применив все модификаторы и определив *сторону* атакующий бросает тест Ближнего (если атакует в ближнем бою) или Дальнего боя (если стреляет). Если выпавший результат меньше модифицированной на шаге 1 характеристики или равен ей, атака попадает в цель.

Избегание атаки

Как было описано выше, техника, в которую пришлось попадание, может попытаться избежать его при помощи *виража*, используемого схоже с *избеганием атаки*. Техника не может применять *«Уклонение»*, а *«Парирование»* доступно только шагоходам (и только, если у них есть руки, которыми можно *парировать*). Подробнее о том, как делать *вираж* см. в разделе **«Передвижение техники»**.

Шаг 4: Атакующий определяет зону попадания

Атакующий уже знает, в какую *сторону*, будет нанесено его попадание – он ведь сам решал, с какого направления ему стрелять. Однако теперь нужно точно определить, куда пришлось попадание. Для этого используется результат, выпавший на броске Ближнего или Дальнего боя, который он сделал только что, но цифры, обозначающие единицы и десятки нужно поменять местами и свериться с **таблицей 8-24 «Зоны попадания техники»** (например, 32 превращается в 23, 20 – в 02 и т. д.).

Помните, что попадание в башню всегда отыгрывается также как попадание в *лоб*, даже если стрельба велась в *корму*.

Шаг 5: Атакующий определяет урон

Правила на подсчёт урона в точности совпадают с теми, что применяются против обычных целей. См. раздел **«Атака»**, чтобы узнать больше. Единственное исключение – *праведный гнев.*

Праведный гнев против техники

Атаки по технике могут вызвать *праведный гнев*, работающий примерно так же. Если персонаж получил десятку при бросках костей на урон, он впадает в *праведный гнев*. Важно отметить, что для вызова *праведного гнева* атака должна уже нанести урон этой технике. Если исходная атака не смогла этого сделать, *праведный гнев* отменяется.

Игрок должен сделать бросок к5 и свериться с таблицей критических попаданий по технике, соответствующей зоне попадания (см таблицы ниже). Цель постигают все описанные там последствия. Однако же, она не считается получившей критическое попадание. Другими словами, если эта же техника потом получит новые попадания, они будут снижать ей *прочность*, а не сразу наносить критические попадания. Броски по таблицам критических попаданий, вызванные *праведным гневом*, не складываются с «настоящими» критическими попаданиями.

Шаг 6: Цель получает урон

У техники есть две главные защитные характеристики – *очки брони* и *прочность*. *Очки брони* олицетворяют собой изначальную прочность материалов, из которых создана техника и её способность держать удар. Толстый керамитовый корпус «Лемана Русса Разрушителя», к примеру, имеет отличный показатель брони, не сравнить с кузовом разваливающегося на ходу орковоза. Техника может обладать разным показателем *очков брони* на разных *сторонах*. *Лоб* «Лемана Русса» почти непробиваем, а вот попадание в *корму* может стать катастрофическим. Показатель *очков брони* у техники работают так же как очки носимой брони. Из количества урона, выпавшего на костях, вычитается количество *очков брони*. Показатель бронебойности также применим к броне техники.

Показатель *прочности* отражает, сколько урона может принять техника до того, как взорвётся, превратившись в огненный шар. Прочность складывается из множества факторов – от материалов, из которых изготовлена техника, до надёжности её важнейших систем. Весь урон, не поглощенный *очками брони*, наноситься *прочности*. Таким образом, *прочность* работает так же, как и *количество ран* у персонажей.

Критический урон по технике

Как только количество полученного техникой урона превысит её *прочность*, он начнет получать критический урон, так же, как и обычные персонажи. Сверьтесь с соответствующей таблицей критических попаданий (зависящей от зоны попадания по технике) и примените указанный там результат. Как и обычный критический урон, критический урон по технике накапливается. К примеру, если танк получил количество урона, равное его прочности, а потом схлопотал ещё одно попадание в корпус, нанёсшее два очка урона, ведущий должен свериться графой «2» в таблице критических попаданий в корпус (см. ниже). Если после этого, танк получит еще четыре очка урона в ходовую часть, он получит результат «6» из **таблицы 8-26 «Критические попадания по ходовой части»**.

Таблица 8-25 «Критические попадания по орудию»	
КУ	**Эффект**
1	Попадание оставляет орудие невредимым, но сшибает стрелка с его места и *оглушает* на один раунд.
2	Скользящее попадание сотрясает орудие, повреждает систему подачи боеприпасов, выбивает заслонку или вызывает короткое замыкание. Поломка несерьезная, но требует времени на устранение. Орудие дает *осечку*, которая может быть устранена по общим правилам.
3	Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф -10 на 1к5 раундов.
4	Издавая звук корежащегося металла, орудие застревает в своём креплении. Машина получает *поломку «Башню/Орудие заклинило»*. Теперь орудие может стрелять лишь по прямой в ту сторону, в которую оно было повернуто при последнем выстреле (или туда, куда было повернуто до получения этого урона). Если орудие было закреплено неподвижно, см. следующий пункт.
5	Попадание разрушает механизм заряжания орудия или его узел питания, лишая экипаж возможности заряжать орудие. Само орудие при этом остается неповрежденным, но получает *поломку «Орудие выведено из строя»* до тех пор, пока сломанный механизм заряжания или узел питания не будут отремонтированы.
6	Взрыв уничтожает прицельные приспособления башни. Орудие получает *поломку «Прицельные системы уничтожены»*.
7	Попадание серьезно повреждает механизм заряжания орудия или его узел питания, или даже разрывает ствол. Орудие всё ещё может стрелять, рискуя взорваться. При каждом выстреле существует 30%-й шанс детонации заряженного боеприпаса. Если это произойдет, сама машина и каждый из обслуживающих орудие стрелков получают количество урона, равное половине урона от выстрела из этого орудия. Кроме того, орудие при таком взрыве получит *поломку «Орудие уничтожено»*, а весь заряженный в него боезапас уничтожится.
8	Орудие взрывается, вырываясь из своего крепления. Взрывная волна ударяет по корпусу машины, вероятно, зацепляя и стрелка. Все стрелки, обслуживающие это орудие с вероятностью 20% получают урон, равный половине урона от выстрела этого орудия (округлять вверх).
9	Происходит описанное выше, но взрывная волна ударяет и по отсеку для экипажа. Каждый член экипажа получает 1к10+6 единиц взрывного урона, один уровень *усталости* и загорится, если не пройдёт **средний (+0) тест Ловкости**. Если кто-то загорится, см. врезку **«Пожар!»**. Любой загоревшийся может попробовать справиться с этой проблемой, как описано в разделе **«Состояния персонажей и особый урон»**.
10+	Сила удара не только уничтожает само орудие, но и бьёт по корпусу, взрывая боекомплект или источник питания. Машина мгновенно взрывается. Машина уничтожена и уже не может быть восстановлена. Никакое снаряжение из неё извлечь уже не удастся. Все, находящиеся внутри, получают 2к10+18 единиц взрывного урона, а все, находящиеся в пределах 2к10 метров от машины – 1к10+6 единиц взрывного урона. Если техника имела особенность *«Открытый»* или *«Мотоцикл»*, члены экипажа и пассажиры могут попытаться предпринять «*Избегание атаки»*, в последний миг выпрыгнув из машины прочь при помощи теста *«Уклонения»*. Преуспевшие в нём получают лишь 1к10+6 единиц взрывного урона. Помните: в зависимости от того, что было на борту в момент взрыва, ведущий может увеличить наносимый урон или радиус взрыва, если сочтёт нужным.

Таблица 8-26 «Критические попадания по ходовой части»	
КУ	**Эффект**
1	Мощный удар по двигателю или ходовой заставляет водителя бороться с управлением, чтобы удержать правильное направление движения. Водитель должен немедленно пройти **средний (+0) тест *«Управления»***. Провал означает, что машину разворачивает – используйте **схему направлений**, чтобы определить, куда он теперь «смотрит». Прилагаемые усилия причиняют водителю один уровень *усталости*.
2	Машину сильно встряхивает, но никакого серьёзного урона не наносит. В своем следующем ходу машина не может двигаться быстрее чем на *тактической скорости*.
3	Один из траков, задняя ось, голеностопный сустав или, быть может, система подачи топлива получает мощное попадание, и теперь ходовая часть с одной стороны техники работает медленнее чем с другой. Техника получает *поломку «Ходовая часть повреждена»*.
4	Скользящее попадание приходиться в двигатель или топливный бак. Риска взорваться нет, но выжать из машины всю возможную скорость теперь немного труднее. Водитель должен будет проходить **трудный (-10) тест *«Управления»***, всякий раз, когда захочет в свой ход двигаться быстрее, чем на *тактической скорости*. Если тест будет провален на три или более ступеней, двигатель заглохнет, и машина не сможет двигаться в этот ход. Глиссеры, получившие такой урон, терпят *крушение*.
5	Водитель обнаруживает, что машина больше не слушается руля… но продолжает ехать! Техника *теряет управляемость* (если она гусеничная или колесная), терпит *крушение* (если это глиссер) или прёт вперед на ополовиненной *тактической скорости*, после чего *опрокидывается* (если шагоход). Если техника не двигалась в свой прошлый ход, никакого эффекта нет. Исключение – глиссеры, которые всё равно терпят *крушение*.
6	Попадание вырывает колесо, ломает колено шагохода или серьёзно повреждает антигравитационный двигатель. Техника получает *поломку «Ходовая часть сломана»*. Если *тактическая скорость* при этом падает до нуля, техника тут же получает *поломку «Ходовая часть уничтожена»*. Гусеничный и колесный транспорт при этом просто останавливаются, проехав немного по инерции, шагоходы встают на месте, где стояли, а глиссеры терпят *крушение*.
7	Внутренний взрыв заставляет один незатянутый болт вылететь из гнезда и удариться водителю в голову или, быть может, панель управления взрывается прямо перед лицом водителя. Он получает 1к10 единиц ударного *урона* в *голову*, один уровень *усталости*, и должен пройти **трудный (-10) тест *«Управления»*** для того, чтобы быть в состоянии вести машину в своем ходу. Если техника уже двигалась, а водитель не пробросил тест, она *теряет управляемость* (если гусеничная или колесная), терпит *крушение* (если глиссер) или прёт вперед на ополовиненной *тактической скорости*, после чего *опрокидывается* (если шагоход).
8	Взрыв уничтожает ходовую часть машины и немедленно останавливает её. Техника получает *поломку «Ходовая часть уничтожена»*. Глиссеры, получившие такой урон, терпят *крушение*.
9	Узел питания или топливные баки машины пробиты. Она со скрежетом останавливается, немедленно загорается и получает *поломку «Ходовая часть уничтожена»*. Глиссеры, получившие такой урон, терпят *крушение*.
10+	Попадание сокрушает ходовую часть, сообщая ей мощный импульс, отчего машина кренится вперед и переворачивается. Машина движется вперед на ополовиненной *тактической скорости*, после чего переворачивается (если она гусеничная, колесная или глиссер). Это считается *крушением*. Если машина – шагоход, она движется вперед на ополовиненной тактической скорости и *опрокидывается*. Всё, установленное в верхней части машины – башня, турельные орудия, специальное оборудование – уничтожается. Незащищенный экипаж и пассажиры могут быть выброшены или раздавлены. Орудия, установленные на корпусе ещё можно использовать, если осталось кому. Техника совершенно обездвижена (и лежит кверху брюхом), не может передвигаться сама, пока не будет отремонтирована (считайте, что она получила *поломку «Ходовая часть уничтожена»*, которая не может быть устранена, пока машину не перевернут на правильную сторону).

Таблица 8-27 «Критические попадания в башню»	
КУ	**Эффект**
1	Мощный удар сотрясает башню, оставляя орудие невредимым, но все, находящиеся в башне получают *оглушение* на один раунд.
2	Толком и не разобрать, что повредил этот тяжёлый удар. Экипаж не рискнёт выстрелить из орудия, пока не убедится, что снаряд не разорвётся в стволе или что орудийные системы не перегрузятся. Считайте, что орудие машины дало *осечку*.
3	Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф -10 на 1к5 раундов.
4	Издавая звук корежащегося металла, башня застревает. Машина получает *поломку «Башню/Орудие заклинило»*. Теперь башенное орудие может стрелять лишь по прямой в ту сторону, в которую оно было повернуто при последнем выстреле (или туда куда было повернуто до получения этого урона). Турельные орудия могут сохранить сектора обстрела, даже если башню заклинило.
5	В башне отрубается питание, и она перестает работать. Башня и её орудия остаются неповрежденными, но поскольку все они обесточены, орудия (кроме турельных) не могут стрелять, а башня не может вращаться, пока питание не будет восстановлено. Если в башне установлено дополнительное оборудование, требующее питания (прожектора, средства связи), они тоже прекращают работать. В вопросах ремонта техника считается получившей *поломку «Орудие уничтожено»*, с той разницей, что орудие не нужно будет заменять при ремонте (если, конечно, оно не было уничтожено ранее или не будет уничтожено потом).
6	Взрыв уничтожает прицельные приспособления башни. Каждое орудие в башне (исключая турельные орудия, установленные на её верху) получают *поломку «Прицельные системы уничтожены»*.
7	Попадание пробивает в броне огромную дыру. Отныне все попадания по башне в вопросах пробивания брони, считаются попавшими в *корму*, а не в *лоб*, независимо от того, с какой стороны фактически пришло попадание. В вопросах ремонта техника считается потерявшей 2к10 *очков брони*. Если этот урон был нанесен стрелковой атакой, то попадание также повреждает башню изнутри. Каждый из членов экипажа, находящихся в башне, с вероятностью 20% может получить четверть урона, что нанесло этим попаданием (округлять вверх). Кроме того, машина отныне получает особенность *«Открытый»*, что может оказаться очень некстати, если бой вокруг неё токсичная атмосфера, вода или даже вакуум.
8	В башне гремит несколько взрывов, и её охватывает огонь. Все установленные в башне орудия получают *поломку «Орудие уничтожено»*. Всё оборудование на башне или внутри неё уничтожено. Сама башня получает *поломку «Башню/Орудие заклинило»*. Наконец, башня загорается (см. врезку **«Пожар!»**).
9	Происходит описанное выше, кроме того, что огонь перекидывается на корпус машины. Каждый член экипажа и все пассажиры, если они не находятся в отдельном отсеке, загорятся, если не пройдут **средний (+0) тест Ловкости**. Если кто-то загорится, см. врезку **«Пожар!»**. Любой загоревшийся может попробовать справиться с этой проблемой, как описано в разделе **«Состояния персонажей и особый урон»**.
10+	Колоссальный взрыв срывает башню и отправляет её в полет прочь от остова, сотрясаемого взрывами поменьше. Машина уничтожена и уже не может быть восстановлена. Никакое снаряжение из неё извлечь уже не удастся. Все, находящиеся внутри, получают 2к10+18 единиц взрывного урона, а все, находящиеся в пределах 2к10 метров от машины – 1к10+6 единиц взрывного урона. Если техника имела особенность *«Открытый»* или *«Мотоцикл»*, члены экипажа и пассажиры могут попытаться предпринять *«Избегание атаки»*, в последний миг выпрыгнув из машины прочь при помощи теста *«Уклонения»*. Преуспевшие в тесте, получают лишь 1к10+6 единиц взрывного урона. Башня пролетает 3к10 метров в случайном направлении, и любой, оказавшийся под приземляющейся башней получает такой урон, будто машина, на которой раньше стояла эта башня, *протаранила* его, двигаясь с *тактической скоростью*. Все члены экипажа, находившиеся внутри башни, автоматически погибают – у них нет ни времени, ни возможности выпрыгнуть. Помните: в зависимости от того, что было на борту в момент взрыва, ведущий может увеличить наносимый урон или радиус взрыва, если сочтет нужным.

Таблица 8-24 «Зоны попадания техники»		
Бросок к100	**Зона**	**Описание**
0-20	Ходовая часть	Атака приходиться в гусеницы, колеса, энергетические приводы ног, двигатель, коробку передач и т. д. Эти системы зачастую довольно уязвимы и после попадания в них большинство образцов техники, независимо от типа, будут скорее обездвижены, чем понесут серьезный урон.
21-60	Корпус	Атака приходится в корпус техники. Мощные попадания могут угробить весь экипаж или взорвать топливные баки и боеукладку.
61-80	Орудие	Атака поражает одно орудие, установленное на корпусе. Это может быть спонсонное или неподвижное орудие, торчащее из брони. Если на той *стороне*, в которую пришлась атака, несколько орудий, ведущий случайно выбирает одно. Если на той *стороне*, в которую пришлась атака, нет ни одного орудия, считайте это попаданием в корпус. Такие попадания обычно разрушают орудие, но некоторые могут воздействовать и на корпус, нанося дополнительный урон.
81-00	Башня	Атака приходится в башню. Если у техники несколько башен, атака приходится в ближайшую к атакующему. Если на той *стороне*, в которую пришлась атака, несколько башен, ведущий случайно выбирает одну. Если у техники нет башни, считайте это попаданием в корпус. Попадание в башню едва ли не опаснее пробития корпуса, ведь зачастую именно внутри башни сложены взрывоопасные боеприпасы, да и большинство командиров находится именно там.

Множественные попадания по технике

Если персонаж атакует технику при помощи действия, что наносит несколько попаданий (например, *стремительная атака* или *длинная очередь*), он распределяет все попадания после первого по общим правилам.

Дополнительные попадания можно распределить на изначальную цель или на любые другие цели в пределах дальности поражения оружия, если поразить эти новые цели не сложнее чем изначальную. При распределении попаданий в изначальную цель, обратитесь к **таблице 8-24 «Зоны попадания техники»,** чтобы определить, куда они пришлись. Помните, что место попадания первого выстрела определяется путем перемены местами значений, выпавших на костях при броске на попадание.

Таблица 8-28 «Критические попадания в корпус»	
КУ	**Эффект**
1	Мощное попадание встряхивает машину, вынуждая всех, сидящих внутри, схватиться за что-нибудь, чтобы не упасть. Все непристёгнутые (или не обеспечившие себе неподвижность как-либо ещё) члены экипажа будут *оглушены* на один раунд, если не пройдут **простой (+10) тест Выносливости**.
2	Одна из труб даёт трещину, выпуская тёмное, но неопасное для жизни облако испарений. Один из членов экипажа (или пассажир) должен потратить свой следующий ход на устранение прорехи (теста не требуется, нужно просто потратить полное действие). До тех пор, пока с поломкой не справятся, все действия машины, предпринимаемые её экипажем, получают штраф -20.
3	Резкий удар подбрасывает машину вверх, разбрасывая вокруг незакрепленные вещи. Все непристёгнутые (или не обеспечившие себе неподвижность как-либо ещё) члены экипажа и пассажиры будут *оглушены* на 1к5 раундов, если не пройдут **простой (+10) тест Выносливости**. В следующем раунде все попытки вести огонь из техники получает штраф -10, поскольку прицел сбит, и выстрелы летят как попало.
4	Удар повреждает электрическую проводку или энергетические кабели, и они извергают на членов экипажа целый дождь искр. Случайно выбранный ведущим член экипажа получает 1к10+6 единиц ударного урона в торс и один уровень *усталости* †.
5	Несколько бронепластин сгибаются и отрываются, делая машину более уязвимой. Количество *очков брони* на *стороне*, в которую пришлась атака, снижается на 1к10 (то есть, если атака пришлась в *корму* машины, *очки брони* на *корме* снижаются на 1к10, и все последующие атаки в *корму* должны будут пробиваться уже через этот уменьшенный показатель).
6	В отсеке для экипажа гремит небольшой взрыв, ранящий людей и повреждающий внутренние системы. Если экипаж и пассажиры находятся в разных отсеках, ведущий случайно выбирает, кто из них получит урон. В любом случае, жертвы взрыва получают 1к10+6 единиц взрывного урона в торс, а также один уровень *усталости*. Кроме того, они загорятся, если не пройдут **средний (+0) тест Ловкости**. Если кто-то загорится, см. врезку **«Пожар!»**. Любой загоревшийся может попробовать справиться с этой проблемой, как описано в разделе **«Состояния персонажей и особый урон»**.
7	Попадание пробивает в броне огромную дыру. Количество *очков брони* на *стороне*, в которую пришлась атака, снижается вдвое (то есть, если атака пришлась в *корму* машины, *очки брони* на *корме* снижаются вдвое, и все последующие атаки в *корму* должны будут пробиваться уже через этот уменьшенный показатель). Если этот урон был нанесен стрелковой атакой, то попадание также повреждает машину изнутри. Каждый из членов экипажа с вероятностью 20% может получить четверть урона, что нанесло этим попаданием (округлять вверх). Кроме того, машина отныне получает особенность *«Открытый»*, что может оказаться очень некстати, если бой вокруг неё токсичная атмосфера, вода или даже вакуум.
8	Происходит описанное выше, но кроме того, машина загорается (см. врезку **«Пожар!»**)
9	Внутри машины раздаётся короткий, но мощный взрыв, что выбивает бронепластины, отрывает орудия, и выводит из строя двигатели. От машины остается лишь покореженный остов, имеющий *поломку «Техника уничтожена»*. Если у машины ещё оставались орудия, с вероятностью 50% она также получит *поломку «Орудие уничтожено»*. Все, находящиеся внутри, получают 1к10+6 единиц взрывного урона и будут *оглушены* на 1к10 раундов, если не пройдут **трудный (-10) тест Выносливости**. Если пострадавшая техника – глиссер, он немедленно терпит *крушение*.
10+	Прямое попадание в боеукладку, реактор или топливные баки заставляет машину взорваться изнутри, разбрасывая вокруг куски плавящегося металла и оставляя после себя лишь дымящийся кратер. Машина уничтожена и уже не может быть восстановлена. Никакое снаряжение из неё извлечь уже не удастся. Все, находящиеся внутри, получают 2к10+18 единиц взрывного урона, а все, находящиеся в пределах 2к10 метров от машины – 1к10+6 единиц взрывного урона. Если техника имела особенность *«Открытый»* или *«Мотоцикл»*, члены экипажа и пассажиры могут попытаться предпринять «*Избегание атаки»*, в последний миг выпрыгнув из машины прочь при помощи теста *«Уклонения»*. Преуспевшие в нём, получают лишь 1к10+6 единиц взрывного урона. Помните: в зависимости от того, что было на борту в момент взрыва, ведущий может увеличить наносимый урон или радиус взрыва, если сочтет нужным.
† *Очень странно, что наносимый сыплющимися искрами урон – ударный. Возможно, опечатка и имелся в виду энергетический?*	

Потеря управления, крушения и опрокидывания

Не раз случится так, что водитель не сможет удержать контроль над своей машиной. Критический урон может сбить автомобиль с дороги, внезапный отказ антиграва – отправить глиссер в последний полёт до земли, а резкий удар – сбить шагоход с ног.

Потеря управления *(только для колесной и гусеничной техники)*

Если из-за критического урона или каких-либо обстоятельств, происходит *потеря управления*, техника в свой следующий раунд обязана двигаться (независимо от желания водителя). То, как она будет двигаться, определяется броском к5 по **таблице 8-29 «Потеря управления»**.

Таблица 8-29 «Потеря управления»

Бросок к5	Направление
1-2	На 45 градусов левее
3	Прямо
4-5	На 45 градусов правее

Потерявшая управление техника проезжает в определенном направлении количество метров, равное своей *тактической скорости* плюс 1к10 метров. Если она во что-то (или в кого-то) врежется, это будет считаться *тараном*. Если техника врежется во что-то достаточно прочное, чтобы остановить её (в танк или здание, например), она немедленно останавливается и получает урон, который бы она понесла, если бы *протаранила* этот объект, но получает при этом не половинный, а полный урон. При таком невольном *таране* экипаж и пассажиры обязаны пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить *оглушение* на один раунд.

Крушения *(только для глиссеров)*

Один из самых главных недостатков глиссера – хрупкость двигателей и опасность их отказа. Если двигатель сломается у танка, тот просто остановится в чистом поле, или, в худшем, случае, во что-нибудь врежется. Глиссер с отказавшим антигравом же устремится прямиком к земле и исчезнет в огненной вспышке, что способна унести жизни всего экипажа.

Если *крушение* случилось, когда глиссер летел в десяти метрах над землей (или ниже), происходит следующее:

● Если во время хода, когда произошло *крушение*, глиссер двигался (или пытался двигаться) с *тактической скоростью* или медленнее, он все-таки пролетает половину расстояния, которое собирался преодолеть за этот ход в изначальном направлении (исходя из обстоятельств, ведущий может объявить, что глиссер движется в другом направлении). После этого глиссер немедленно останавливается и падает. Сделайте бросок 1к5 по **таблице 8-28 «Критические попадания в корпус»** – глиссер получает такое попадание. Если глиссер врезается в объект, имеющий *очки брони* – стену, дерево или танк – считается, что глиссер *протаранил* этот объект, двигаясь с *тактической скоростью* (что может принести ему новые критические попадания). По решению ведущего, такое столкновение может остановить глиссер.

● Если во время хода, когда произошло *крушение*, глиссер двигался (или пытался двигаться) со скоростью, превышающей *тактическую*, его сносит на количество метров, равное его *тактической скорости*. Сторону, в которую уводит машину, определяет ведущий броском к10 по **схеме направлений**. В вычисленной таким образом точке глиссер оказывается в момент окончательного отказа антиграва. После этого он останавливается и падает. Сделайте бросок 1к5 по **таблице 8-28 «Критические попадания в корпус»** – глиссер получает такое попадание. Если глиссер врезается в объект, имеющий *очки брони* – стену, дерево или танк – считается, что глиссер *протаранил* этот объект, двигаясь с удвоенной *тактической скоростью* (что может принести ему новые критические попадания). При этом он получает не половинный, а полный урон. По решению ведущего, такое столкновение может остановить глиссер.

● Если во время хода, когда произошло *крушение*, глиссер двигался (или пытался двигаться) со скоростью, превышающей *тактическую*, он может вдобавок перевернуться. Бросьте 1к10. На 6+ глиссер переворачивается, а если скорость достаточно высока, то может и сделать сальто. Бросая по таблице критических попаданий, прибавляйте к выпавшему результату +4. Если глиссер такое переживет, он потеряет половину своей *прочности* и будет нуждаться в ремонте. По решению ведущего, машина может быть необратимо повреждена и никакой ремонт ей уже не поможет.

Если *крушение* случилось, когда глиссер летел в более чем в десяти метрах над землей, все становится ещё хуже. Пилот может успеть бросить один очень **сложный (-30) тест *«Управления»***. В случае успеха, машину ждёт жёсткая посадка, что оставит после себя полосу вспаханной земли. Глиссер при этом будет разбит всмятку, а все находящиеся внутри получат 2к10 единиц ударного урона, от которого не спасают *очки брони*, и будут *оглушены* на количество раундов, равное количеству полученного урона. Если же пилот провалит свой тест, глиссер врежется в землю и взорвётся так, как если бы получил результат «10+» по **таблице 8-28 «Критические попадания в корпус»**. Сидящие в глиссере ещё могут выпрыгнуть из него в последнюю секунду, но они получат урон от падения, как если бы упали с той высоты, на которой находился глиссер во время того хода, когда произошло *крушение*.

Опрокидывание *(только для шагоходов)*

Если из-за критического урона или каких-либо обстоятельств, происходит *опрокидывание* шагохода, водитель делает бросок по **схеме направлений**, чтобы определить, в какую сторону тот завалился (также этот бросок определяет то, какой *стороной* шагоход ударится о землю – в эту *сторону* он получит 1к10 единиц урона). Если шагоход падает с уступа или чего-то вроде этого, он получает 1к10 единиц урона плюс одно очко за каждый метр, с которого он упал. В любом случае, этот урон не снижается *очками брони*. Экипаж будет *оглушён* на один раунд, если не пройдет **средний (+0) тест Выносливости**. Если шагоход после этого способен передвигаться, он может встать, потратив на это полное действие.

Урон и ремонт

«Все в порядке, ничего не сломано!»

- техноадепт Артуро Дей'това

Ремонт боевой техники, так же как исцеление ран у людей, дело небыстрое. С выбитым траком или поломкой в системе питания орудия можно справиться за пару часов, а покореженная башня или сожжённые внутренности надолго отправят танк или шагоход скучать в ремонтный ангар. Так же как игроки следят за здоровьем персонажей, им нужно заботиться о боевой технике, чтобы она могла работать на все сто.

Ремонт техники

В отличие от живых созданий, машины не могут сами залечивать на себе раны – их приходится ремонтировать вручную. Некоторые поломки починить просто, другие – очень долго, третьи – вообще невозможно без особого оборудования и возможности работать не посреди поля боя. Нижеизложенные правила рассказывают о типах урона, который может понести техника и насколько сложно и долго будет её починить.

Тест ремонта

Для того чтобы избавить машину от одного из многочисленных видов повреждений, игрок должен пройти тест *ремонта*. Тест *ремонта* – это обычный тест умения (см. **главу I «Игровой процесс»**, стр. 28), но привязанный не к одному умению (например, *«Пользованию техники»*), а к нескольким. Это сделано для того, чтобы большинство персонажей было способно устранить мелкие неполадки, в то время как серьёзный ремонт оставался бы уделом специалистов, обладающих нужными умениями (например, *«Запретным знанием (Адептус Механикус)»*).

Для того чтобы попытаться пройти тест *ремонта*, персонаж должен обладать хотя бы одним умением из следующих:

- *«Обыденное знание (Адептус Механикус)»*
- *«Обыденное знание (Техника)»*
- *«Запретное знание (Адептус Механикус)»*

Эти три умения также называются *базовыми умениями ремонта,* и обладание хотя бы одним из них необходимо для того, чтобы просто попытаться предпринять тест *ремонта*. Персонажу не обязательно иметь все три умения, чтобы попытаться что-то починить, нужно хотя бы одно. Сложность некоторых ремонтных операций может потребовать наличия иных умений или предъявлять требования к *базовым умениям ремонта*. Подробнее такие требования изложены в описании каждой *поломки*.

Таблица 8-30 «Условия ремонта»

Сложность теста	Условия
Лёгкий (+30)	Мир-кузница Адептус Механикус. Хорошо укомплектованная крепость или пустотная ремонтная станция.
Рутинный (+20)	Хорошо снабжаемый полевой лагерь. Мир-улей с высокоразвитой промышленностью.
Простой (+10)	Удаленность от линии фронта и отсутствие угрозы авиационных или артиллерийских ударов. Полевой лагерь со всем необходимым для ремонта. Мир-улей средней руки.
Средний (+0)	Необходимые инструменты и материалы (но не более того). Тишь да гладь – на горизонте ни врагов, ни плохой погоды.
Трудный (-10)	Самые простые или неисправные инструменты и материалы. Близость к передовой или постоянная угроза обстрела. Заброшенная или упадочная мир-кузница Адептус Механикус. Работа в чистом поле, без доступа к ресурсам ремонтных станций или полевого лагеря. Совершенно отвратительная погода.
Сложный (-20)	Разрушенная мир-кузница Адептус Механикус. Муссонная, песчаная или снежная буря. Бесконечные рои вездесущих насекомых. Работа под артиллерийским огнём или во время налёта авиации. Вокруг одни дикари, у которых нет и не может быть нужных для ремонта материалов.
Очень сложный (-30)	Безжизненная выжженная солнцем пустыня или бескрайняя ледяная пустошь. Непролазные (и наверняка, опасные) джунгли. Паршиво снабжаемый полевой лагерь. Работа прямо в пламени боя, во время орбитальной бомбардировки или прямо в тылу врага

Таблица 8-31 «Влияние ступеней успеха и провала на время ремонта»

Требуемое время ремонта	Каждая ступень успеха снижает время на…	Каждая ступень провала увеличивает время на…
До 4 часов	-10 минут	+10 минут
От 4 до 8 часов	-20 минут	+20 минут
От 8 до 16 часов	-30 минут	+30 минут
От 16 до 48 часов	-1 час	+1 час
От 2 до 7 дней	-4 часа	+4 часа
От 1 до 2 недель	-12 часов	+12 часов
От 2 до 4 недель	-1 день	+1 день
От 4 недель до 2 месяцев	-4 дня	+4 дня
От 2 до 4 месяцев	-12 дней	+12 дней

Успешный тест ремонта снимает *поломку* или восстанавливает прочность корпуса или критический урон – в зависимости от того, чего хотел достичь персонаж.

У некоторых тестов *ремонта* есть требования по обладанию определенными умениями, но это не значит, что персонаж непременно обязан использовать это умение. К примеру, *ремонт критически поврежденной* боевой машины требует от персонажа умения *«Пользование техники»* или *«Ремесло (Оружейник)»* на уровне «Тренированный». Но если у персонажа есть умение *«Запретное знание (Адептус Механикус)+20»* и бросок этого умения имеет бóльшие шансы на успех, персонаж может попробовать воспользоваться им. Это отражает то, что персонаж стремится использовать свои сильные стороны и использует накопленные знания для того, чтобы выполнять свою работу наилучшим образом.

Сложность ремонта

Сложность теста *ремонта* зависит как от непосредственно сложности предстоящей работы, так и от окружающих условий, таких как доступ к мастерским, стоящая погода и т. д. Сложность теста понижается, если персонаж обладает несколькими умениями, развитыми лучше, чем требуется для ремонта. У каждой *поломки* свой уровень сложности, который также нужно модифицировать, согласно **таблице 8-30 «Условия ремонта»**, которая может как, усложнить тест, так и упростить его.

Продолжительность ремонта

Важный фактор – то, сколько времени персонаж будут ремонтировать свою машину. Вставить выбитый трак, убрать вмятину на бронепластине или установить стандартное орудие на спонсон куда быстрее, чем поменять прицельные системы или поставить новый гравитационный двигатель. В описании каждой *поломки* указано примерное время её устранения в часах, днях, неделях или даже месяцах, чтобы персонажи могли подумать, есть ли у них время и стоит ли начинать ремонт.

Дополнительные ступени успеха в тесте *ремонта* уменьшают время работы, а дополнительные ступени провала – увеличивают. Несколько ступеней провала могут привести к тому, что тест придется бросать заново (а время-то уже потрачено безвозвратно), а особо неудачные броски иногда могут означать, что незадачливый механик сумел только доломать то, что брался чинить. У каждой *поломки* свои правила, но в **таблице 8-31 «Влияние ступеней успеха и провала на время ремонта»** описано как удачные и неудачные броски могут повлиять на продолжительность работ.

Пожар!

Пожар внутри машины – всегда плохая новость для её экипажа. В отличие от живых созданий, боевая техника не имеет обыкновения бегать кругами и истошно вопить, перед тем как упасть и умереть, зато служит вместилищем для большого количества взрывоопасных вещей – топливных баков, узлов питания, боеукладки – что непременно скажут своё веское слово, если пламя быстро не сбить. Если взрыв всё же произойдет, от машины останется довольно мало (как и от её экипажа).

Горящая техника

Каждая секунда пожара – это возможность взрыва чего-нибудь опасного и нестабильного. Если техника загорается, ведущий должен бросать к10 в конце каждого раунда и сверяться с **таблицей 8-32**.

Таблица 8-32 «Пожар»

Бросок к10	Эффект
1-9	Сделайте новый бросок в конце следующего раунда
10	Что-то взрывоопасное детонирует, и машина получает 8 очков критического урона (*очки брони* не спасают)

Шанс взрыва растёт с каждым раундом. Если пожар не потушен, то, за каждый раунд после первого, ведущий прибавляет к броску +1 (то есть, например, на четвертом раунде пожара, ведущий прибавляет уже +3).

Экипаж горящей машины

Стоять рядом с горящей машиной плохо, но куда хуже оказаться внутри. У экипажа и пассажиров очень мало времени на то, чтобы справиться с огнём до того, как он охватит что-нибудь ценное (или взрывоопасное). В начале хода каждого члена экипажа или пассажира, активный персонаж может попытаться сбить пламя, используя внутренние системы пожаротушения, огнетушитель или что угодно другое, попавшееся ему под руку. Это занимает полное действие и требует **сложного (-20) теста Ловкости**. В случае успеха, пожар затухает, и экипаж может вздохнуть свободно (хотя ничто не мешает их машине вспыхнуть вновь). В случае провала, ничего не происходит – пожар продолжает бушевать до тех пор, пока кто-нибудь с ним не справится, или пока машина не взорвётся.

Ведущий может повысить или понизить сложность теста из-за каких-либо факторов (тушить пожар под проливным дождем явно проще, чем посреди выжженной пустыни). Члены экипажа внутри горящей техники получают штраф -20 на все тесты (этот штраф уже включен в тест Ловкости, требуемый для тушения).

После того как пожар будет потушен, экипаж и пассажиры могут действовать как обычно, уже не получая штрафа -20. Техника, однако, получает поломку *«Последствия пожара»* (см. ниже).

Горящий экипаж машины

Как указано в таблицах критических попаданий, иногда при нанесении технике критического урона, есть вероятность, что загорится кто-то из членов экипажа, при том, что пожара в самой машине не возникнет. Если кто-то загорается, следуйте обычным правилам на горение (см. раздел **«Состояния персонажей и особый урон»**). Если в машине на конец раунда находится один или несколько горящих членов экипажа или пассажиров, ведущий делает бросок к10. Если выпадает десятка, в машине начинается пожар. При любом ином результате пожара не происходит. Такой бросок делается отдельно для каждого горящего человека, а не один на всех.

Ремонт наспех

Персонажи могут решить сократить время работы, объявив, что они ремонтируют технику *наспех*. Это уменьшает время ремонта вдвое (например, работу, рассчитанную на двенадцать часов, *наспех* можно сделать за шесть). При работе *наспех* тест *ремонта* получает штраф -30.

Тщательный ремонт

Персонажи могут добровольно увеличить время работы, объявив, что они проводят *тщательный ремонт*. Это увеличивает время ремонта на 50% (например, работу, рассчитанную на двенадцать часов, *тщательно* предстоит делать все восемнадцать). При *тщательной* работе тест *ремонта* получает бонус +30.

Очень продолжительный ремонт

Очень сложный и долгий ремонт, который тянется месяцами, отыгрывается в повествовательном времени при помощи последовательности тестов *ремонта*. Ведущий и игроки определяют, сколько тестов придется сделать – они могут упростить требуемый тест, разбив его на несколько или свести всё к одному тесту, бросаемому в конце установленного промежутка времени. Ведущему нужно будет определить воздействие дополнительных ступеней успеха и провала на столь продолжительные тесты ремонта. Для этого он может использовать **таблицу 8-31**, увеличив масштаб временных отрезков и сохранив соотношение.

Поломки

Перегоревшие батареи или вмятины на броне – это мелочи, которые персонажи могут легко и быстро поправить. Но существуют более серьёзные проблемы, что могут оказывать особое воздействие на технику – собирательно их называют *поломками*. Для их починки персонажам понадобятся инструменты и запчасти. Они не могут залатать дыры и броне или поставить новую пушку, если у них нет запасных бронепластин или орудий. Последнее слово в том, что можно починить, а что нельзя и в состоянии ли персонажи этим заниматься, остаётся за ведущим.

В описаниях *поломок* указано, что именно сломалось, и как это чинить. Для каждой *поломки* приведены требования к умениям персонажа (он должен обладать *базовыми умениями ремонта* и, быть может, другими, более продвинутыми), сложность теста на *ремонт* и продолжительность *ремонта* (сложность и продолжительность ремонта также зависят от умений, которыми обладает персонаж). Наконец, в этих же описаниях объясняется, какой эффект на починку той или иной *поломки* оказывают набранные в тесте *ремонта* ступени успеха и провала.

Лёгкие повреждения *(Lightly Damaged)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: средняя (+0). Если у персонажа есть умения *«Пользование техники»*, *«Ремесло (Оружейник)»* или *«Ремесло (Техномат)»*, сложность падает до простой (+10).

Продолжительность ремонта: разная/один час на восстановление одного очка *прочности*.

Лёгкие повреждения починить просто – обычно это можно сделать усилиями самих членов экипажа, даже обладающего самыми общими представлениями о том, как всё это работает. Техника считается *легко повреждённой*, если она потеряла до половины *очков прочности* (округлять вверх). *Легко повреждённая* техника может вести бой безо всяких штрафов.

Восстановление всех *очков прочности* для *легко поврежденной* техники требует одного теста *ремонта*, а не одного теста *ремонта* на одно *очко прочности*.

Серьёзные повреждения *(Heavy Damaged)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: напряженная (-40). Если у персонажа есть умение *«Ремесло (Техномат)»*, сложность падает до сложной (-20). Если у персонажа есть умение *«Пользование техники»* или *«Ремесло (Оружейник)»*, сложность падает до средней (+0).

Продолжительность ремонта: разная/четыре часа на восстановление одного очка *прочности*.

Над серьёзно поврежденной техникой придется немало повозиться, чтобы вернуть её в строй, а нужными знаниями для этого обладают только Адептус Механикус. Остающаяся без ремонта серьёзно повреждённая техника превращается во всё большую обузу. Техника считается *серьёзно повреждённой*, если она потеряла больше половины *очков прочности* (округлять вверх), но ещё не получала критического урона (тот, что наносится в *праведном гневе*, не в счёт). *Серьёзно повреждённая* техника получает штраф -10 на все тесты *«Управления»* вдобавок к любым другим уже имеющимся бонусам и штрафам.

Восстановление *очков прочности* для *серьёзно повреждённой* техники требует одного теста *ремонта* на каждые пять *очков прочности*, которые нужно восстановить. Как только количество *очков прочности* достигнет половины, техника будет считаться *легко повреждённой*.

Критические повреждения *(Critical Damaged)*

Требуемые умения: *«Пользование техники»* или *«Ремесло (Оружейник)»*

Сложность ремонта: средняя (+0). Если у персонажа есть и умение *«Ремесло (Оружейник)»* и *«Пользование техники»*, сложность падает до простой (+10).

Продолжительность ремонта: разная/один день на восстановление одного очка критического урона.

Ремонт критически повреждённой техники требует очень много времени, и лишь наиболее посвящённые в тайны Омниссии способны успокоить духов машины и вновь вдохнуть в неё жизнь. Техника считается *критически повреждённой*, если получила критический урон (тот, что наносится в *праведном гневе*, не в счёт). Редкий командир пошлёт настолько пострадавшую машину в бой, но случается и не такое. *Критически повреждённая* техника получает штраф -20 на все тесты *«Управления»* вдобавок к любым другим уже имеющимся бонусам и штрафам.

Восстановление критического урона всегда проводиться перед восстановлением *очков прочности.* Каждое очко критического урона требует отдельного теста. Как только все очки критического урона будут восстановлены, техника будет считаться *серьёзно поврежденной*.

Ремонт критических повреждений не снимает другие *поломки* – например *«Орудие уничтожено»* или обездвиживание.

Башню/Орудие заклинило *(Weapon/Turret Locked)*

Требуемые умения: *«Ремесло (Техномат)»*

Сложность ремонта: средняя (+0) для не-башенных орудий, сложная (-20) для башенных. Если у персонажа есть умение *«Ремесло (Оружейник)» или «Пользование техники»*, он получает бонус +10.

Продолжительность ремонта: 16 часов для не-башенных орудий, 48 часов для башенных.

Случается, что крепление орудия получает ущерб, при том, что само орудие остается невредимым. Орудия, получившие *поломку «Башню/Орудие заклинило»* все ещё могут совершать стрелковые атаки, но теряют свой сектор обстрела и считаются неподвижно закреплёнными (см. раздел **«Орудия, крепления орудий и сектора обстрела»** в **главе VI «Арсенал»**, стр. 208) до тех пор, пока *поломка* не будет устранена. Если тест *ремонта* будет провален на три или более ступеней провала, значит, ремонт был проведён неправильно, и тест нужно бросать снова.

Броня пробита *(Reduced Armour)*

Требуемые умения: *базовые навыки ремонта*

Сложность ремонта: сложная (-20). Если у персонажа есть умение *«Ремесло (Оружейник)»*, сложность падает до средней (+0).

Продолжительность ремонта: разная/4 часа на каждые 5 очков ремонтируемой брони

Техника, чей показатель *очков брони* снизился из-за критических попаданий, вполне подлежит ремонту. *Очки брони* восстанавливаются группами по пять очков. За каждую группу необходимо бросить тест *ремонта*. Если тест *ремонта* будет провален на три или более ступеней провала, значит, мастер-ломастер установил броню неправильно, и тест *ремонта* за эту группу *очков брони* нужно бросать снова.

Орудие выведено из строя *(Weapon Disabled)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: простая (+10) для спонсонных и турельных орудий, сложная (-20) для неподвижных, корпусных и башенных. Если у персонажа есть умение *«Ремесло (Оружейник)»* или *«Пользование техники»*, он получает бонус +10. Сложность *ремонта* для соосно закреплённого орудия зависит от сложности *ремонта* основного орудия (например, работа с орудием, закрепленным соосно с башенным, будет сложной (-20)).

Продолжительность ремонта: 4 часа для спонсонных и турельных орудий, 8 часов для неподвижных, корпусных и башенных орудий. Продолжительность *ремонта* для соосно закрепленного орудия зависит от продолжительности *ремонта* основного орудия (например, работа с орудием, закрепленным соосно с башенным, займет 8 часов).

Орудия, получившие *поломку «Орудие выведено из строя»* в результате броска по таблице критических попаданий, не может совершать стрелковых атак (или, очень редко – атак в ближнем бою) до тех пор, пока не будет починено при помощи теста *ремонта*. Если тест *ремонта* будет провален на две или более ступени провала, значит что-то пошло не так, и механик доломал орудие так, что теперь его придется заменять (см. *поломку «Орудие уничтожено»*).

Орудие уничтожено *(Weapon Destroyed)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: средняя (+0) для спонсонных и турельных орудий, сложная (-20) для неподвижных, корпусных и башенных. Если у персонажа есть умение *«Ремесло (Оружейник)» или «Пользование техники»*, он получает бонус +10. Сложность *ремонта* для соосно закрепленного орудия зависит от сложности *ремонта* основного орудия (например, работа с орудием, закрепленным соосно с башенным, будет сложной (-20)).

Продолжительность ремонта: 8 часов для спонсонных и турельных орудий, 16 часов для неподвижных, корпусных и башенных орудий. Продолжительность *ремонта* для соосно закреплённого орудия зависит от продолжительности *ремонта* основного орудия (например, работа с орудием, закрепленным соосно с башенным, займет 16 часов).

Орудие, получившее *поломку «Орудие уничтожено»* уже не подлежит восстановлению, его можно только заменить. Персонажи сначала должны раздобыть новое орудие (см. раздел о *снабжении* в **главе VI «Арсенал»**). Полученное орудие можно установить, предприняв тест *ремонта*. Если тест *ремонта* будет провален на две или более ступеней провала, значит, установка была проведена неправильно, и тест нужно бросать снова.

Последствия пожара *(Fire Damaged)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: рутинная (+20)

Продолжительность ремонта: разная/один час за каждые шесть раундов (или тридцать секунд) пожара или пребывания внутри машины горящего члена экипажа или пассажира.

Пожар – прямая и понятная угроза, как технике, так и её обитателям. От огня провода и кабели могут расплавиться, топливные баки – взорваться, а системы управления и сиденья – сгореть, делая управление машиной сложным или почти невозможным. Техника будет испытывать *последствия пожара*, если она загорелась в результате критического урона или везла в себе горящих пассажиров или членов экипажа.

Испытывающая *последствия пожара* техника получает штраф -10 на все тесты *«Управления»*. См. врезку **«Пожар!»**, где всё подробно описывается.

Прицельные системы уничтожены *(Targeting Systems Destroyed)*

Требуемые умения**:** «*Пользование техники*» или «*Ремесло (Оружейник)*», а также «*Обыденное знание (Адептус Механикус)*» или «*Запретное знание (Адептус Механикус)*».

Сложность ремонта: очень сложная (-30).

Продолжительность ремонта: 1 неделя (2 недели, если техника имеет особенность «*Сверхтяжелый*»).

Орудие, получившее поломку «*Прицельные системы уничтожены*» из-за критического попадания, получает штраф -20 на все выстрелы из этого орудия (если были уничтожены прицельные системы башни, штраф получают все орудия, установленные в башне). Ремонт прицельных систем – сложный и долгий процесс, включающий установку новых прицельных когитаторов и умиротворение машинных духов. Только тот, кто хорошо разбирается в законах и обрядах Машинного бога обладает достаточными познаниями, чтобы провести такой ремонт. Провал теста на *ремонт* прицельных систем означает, что машинные духи отвергли свой новый дом. Тест нужно будет бросать снова. Кроме того, за каждую ступень провала в тесте, персонаж, занимавшийся ремонтом, должен будет провести один день в безмолвной медитации и размышлениями над великими трудами Омниссии. Лишь завершив своё бдение, и поняв, как он обидел машинных духов, персонаж может попытаться вновь бросить тест.

Техника уничтожена *(Vehicle Destroyed)*

Требуемые умения: нет

Сложность ремонта: нет

Продолжительность ремонта: нет

Некоторые результаты в таблицах критических попаданий приводят к уничтожению техники без взрыва. Испытавшую это машину уже не починить, но с неё можно снять всё ценное. Персонажи могут спасти личные вещи и те предметы, что не являются частью машины (включая даже неиспользованные боеприпасы для её орудий). Если орудия машины не были уничтожены, их тоже можно скрутить и забрать с собой, что потребует от персонажей теста *ремонта*, как если бы они пытались устранить поломку «*Орудие уничтожено*» (см. выше). Разница в том, что успешный тест знаменует не то, что пушку удалось заменить, а то, что гвардейцам удалось снять орудие с машины, и они могут делать с ним все, что им заблагорассудится. Персонажам стоит прикинуть вес и размер орудия, прежде чем бросаться скручивать что-нибудь большое, вроде пушки «Василиска» – таскать её с собой будет очень трудно. Ведущий обладает последним словом в вопросах того, что можно взять с собой, и какие инструменты понадобятся гвардейцам, чтобы снять с остова особенно тяжёлое и громоздкое орудие.

Ходовая часть повреждена *(Motive Systems Impaired)*

Требуемые умения: *базовые умения ремонта*

Сложность ремонта: средняя (+0). Если у персонажа есть умение «*Ремесло (Оружейник)*» или «*Ремесло (Техномат)*» или «*Пользование техники*», сложность падает до простой (+10).

Продолжительность ремонта: 4 часа (это время может увеличиться или уменьшиться в зависимости от типа техники, см. раздел **«Особенности техники»** в **главе VI «Арсенал»**).

Машина, получившая поломку «*Ходовая часть повреждена*» из-за критического попадания, уменьшает свою *тактическую скорость* на 1к10. Водитель обязан проходить **средний (+0) тест *«Управления»*** в начале своего хода, если он хочет за этот ход сделать больше чем один поворот. Если тест *ремонта* будет провален на три или более ступеней провала, всё только ухудшиться, и техника получит *поломку «Ходовая часть сломана»*.

Ходовая часть сломана *(Motive Systems Crippled)*

Требуемые умения: «Ремесло *(Техномат)*»

Сложность ремонта: очень сложная (-30). Если у персонажа есть умение «*Ремесло (Оружейник)*» или «*Пользование техники*», сложность падает до сложной (-20).

Продолжительность ремонта: 16 часов (это время может увеличиться или уменьшиться в зависимости от типа техники, см. раздел **«Особенности техники»**).

Машина, получившая поломку «*Ходовая часть сломана*» из-за критического попадания, уменьшает свою *тактическую скорость* на 2к10, а *крейсерскую* – вдвое. Если тест *ремонта* будет провален на три или более ступеней провала, всё только ухудшиться, и техника получит поломку «*Ходовая часть уничтожена*».

Ходовая часть уничтожена *(Motive Systems Destroyed)*

Требуемые умения: «Ремесло *(Оружейник)*» *или «Пользование техники»*

Сложность ремонта: напряженная (-40). Если у персонажа есть и умение «*Ремесло (Оружейник)*» и «*Пользование техники*», сложность падает до сложной (-20).

Продолжительность ремонта: 2 дня (это время может увеличиться или уменьшиться в зависимости от типа техники, см. раздел **«Особенности техники»**).

Машина, получившая поломку «*Ходовая часть уничтожена*» из-за критического попадания, не может передвигаться своим ходом. Если тест *ремонта* будет провален на три или более ступеней провала, всё только ухудшиться, и всё придется начинать сначала, собирая ходовую часть из чего придётся. Время, уже потраченное на ремонт (включая то, что добавилось из-за ступеней провала) потрачено впустую.

Конструктивные особенности

У каждой расы своя технологическая база, на которой она разрабатывает оружие и боевые машины. Есть немало типов техники, использующей как чрезвычайно простые, так и невероятно мудрёные технологические решения. Обыкновенные повозки, гражданские автомобили и большая часть орочьей техники довольно просты в сравнении с машинами Имперской Гвардии. У них простые прицелы вместо управляемых машинными духами систем наведения, лишние оси и траки да бронирование, сляпанное из излишков металла, что остался под рукой, а не из специально выплавленных пластин керамита. С другой стороны, существуют несколько типов боевых машин, настолько сложных, что любая гвардейская техника по сравнению с ней покажется детской игрушкой – особенно это касается еретического эльдарского ксенотеха. Когда персонажи имеют дело с такими машинами, ведущий может изменить требования к умениям, сложность тестов ремонта и его продолжительность для того, чтобы лучше отразить конструктивные особенности боевой техники чуждых рас.

Ведущий

Роль ведущего

•

Награды

•

Боевые задания

•

Кампании

•

Взимодействие

•

Страх и проклятие

•

Правила переноса

Глава IX

Ведущий

«Главное, что я в них люблю – ты можешь убивать их столько, сколько захочешь. Они всегда присылают ещё!»

- К'ретт, избранный Слаанеш

В системе **Only War** игроки принимают на себя роль солдат Имперской Гвардии, бойцов первой, а зачастую и единственной, линии обороны от орд врагов, окружающих человечество. В отличие от других героев Империума, гвардейцы не обладают тайным знанием, у них нет ни колоссальных космических кораблей, ни сверхчеловеческой выносливости – только мужество, решимость, лазган да вера в Бога-Императора. Игроки, став частью невероятно огромной военной машины, будут сражаться среди звёзд с бесчисленными врагами, стремящимися уничтожить всё, что им дорого.

Ведущий воплощает эти кровавые битвы, продумывая происходящее, проводя игроков через созданные им приключения, выводя на сцену множество персонажей, как дружественных, так и враждебных. Именно ведущий задает тон игре, оживляет окружающий мир и создает сюжет, в который втягивает персонажей.

Роль ведущего

В **Only War**, как и во многих других ролевых системах, один из игроков принимает на себя роль ведущего. Он продумывает и описывает мир, в котором живут другие игровые персонажи. Он выбирает место действия, ведёт сюжет и решает, какой исход будут иметь поступки игроков. Ведущий чем-то похож на кинорежиссера, выбирающего декорации и работающего с актёрами (то есть игроками). Но в отличие от кино, ролевая игра строиться на взаимодействии ведущего и игроков – выйдя на созданную «режиссером» сцену, «актёры» сами решают, что делать.

В этот миг в дело вступает другая ипостась ведущего. Он не только создатель и режиссер, но и судья. Как и любая игра, **Only War** использует систему правил, описывающих действия персонажей и определяющих их успешность. Ведущий помогает игрокам разобраться, когда и где какие правила применяются, и даёт их толкование, дабы игра шла гладко и без перебоев. Дело ведущего – быть справедливым и беспристрастным, как и любой судья, и проследить за тем, чтобы все хорошо провели время.

Поскольку ведущий продумывает декорации и описывает происходящее, он также создает и историю, в рамках которой будут действовать игроки. В ролевых играх такие истории обычно называют «приключениями» или «сценариями». Всё, что игрок знает или хочет знать об окружающем его мире, описывается ведущим, который также принимает на себя роли всех остальных обитателей вселенной – от последнего работяги с агромира до могущественного лорда-командующего, решая, как все эти люди будут реагировать на персонажей и их действия.

Выбор ведущего

В **Only War** один игрок должен принять на себя роль ведущего. Хотя игроки могут просто найти «крайнего», лучше, если ведущим станет тот, кто сам этого захочет. Игры, которые ведут такие добровольцы, как правило, куда интереснее за счёт большего энтузиазма ведущих. Обычно ведущего выбирают заранее, и часто им становится тот, у кого есть книга правил и кто организует игру, продумывая сюжет и собирая игроков. Наверняка, со временем, и другие игроки захотят приложить руку к проведению игр, совместному творчеству и созданию своих приключений. Это даёт всей группе больше власти над игрой, а работа в команде сделает сюжеты более глубокими и подробными.

Основы

Поскольку на ведущем лежит ответственность за создание истории, он должен быть подготовлен лучше, чем любой другой игрок. Есть несколько принципов, которым ему необходимо следовать.

Знай правила: ведущий должен знать правила, как минимум, не хуже своих игроков. В частности, это значит, что перед вождением своей первой игры будущий ведущий должен внимательно прочесть эту книгу. **Глава I «Игровой процесс»** особенно важна, ибо она описывает механики, имеющие основополагающее значение. Знание правил важно для ведущего, потому что ему нередко придется выступать в качестве арбитра, последней инстанции во всех спорах. Конечно, совершенно необязательно заучивать всё наизусть (в конце концов, всегда можно подглядеть в эту книгу), но уверенное владение правилами позволит ведущему рассуждать о них со знанием дела и сократит внеигровые обсуждения.

Держи сюжет в голове: игроки и персонажи **Only War** тонкой линией стоят на защите человечества от тьмы. Они пускают в ход всю мощь Империума, чтобы позволить его подданным прожить ещё один день. Они – герои историй о доблести и самопожертвовании. Они – мужчины и женщины Имперской Гвардии, и они будут сражаться за Бога-Императора и его царство до последнего вздоха.

Как упоминалось выше, ведущий управляет действиями друзей и врагов игровых персонажей и продумывает все подробности каждой истории. Помните, что ролевая игра – дело коллективное, и ведущий отнюдь не обязан сообщать игрокам всё обо всём происходящем. Напротив, он просто обрисовывает обстоятельства и позволяет игрокам действовать. Это значит, что ведущему ни к чему помнить каждую деталь истории, но стоит представлять, где вся история начинается, и куда движется.

Заранее проработанные приключения немало облегчают жизнь ведущим. Если он поработал заранее, создал NPC, продумал места действия, награды для игроков и несколько вариантов развития сюжета, ему не придется сочинять всё это на ходу, беря цифры и факты из головы, и сохранит хороший темп. Заблаговременные наработки ведущего, неважно глубоко продуманные или очень поверхностные, не пропадут даром. Также ведущий может использовать уже готовые приключения, как, например, те, что изложены в **главах XII** и **XIII** этой книги или существуют отдельно – например, **«Одиннадцатый час»** или **«Спасение Покоя»**. Их преимущество в том, что большая часть работы ведущего в них уже выполнена.

Будь гибким: всем известно, что любой план хорош только до первого столкновения с врагом, и это особенно верно, когда мы говорим о настольных ролевых играх. Сколько бы сил и времени ведущий не убил на проработку сценария, игроки часто будут творить то, что захотят – то есть, гоняться за ложными целями, идти по фальшивому следу, убивать важных NPC, забивать на сюжет в целом и вообще пускать под откос всю проведенную ведущим работу. Конечно, это их право, да и всегда интересно испытать на прочность придуманный сюжет, но играть с такими варварами будет очень непростым делом для неопытного или негибкого ведущего. Чтобы удовлетворять капризы подобных игроков, ведущему нужно быть гибким, готовым менять некоторые элементы своей истории или даже скомкать её и выбросить в ведро, если поймет, что сюжет стал неинтересен игрокам.

Запаси все необходимое: зачастую именно ведущему приходиться заботиться о том, чтобы его игроки имели доступ ко всем нужным для игры материалам (помимо этой книги). Это значит, что ему стоит иметь в запасе и кости, и карандаши, и бумагу, а то и миниатюры для того, чтобы легче отыгрывать бои. Некоторые ведущего также предпочитают хранить у себя листы персонажей, собирая их у игроков между встречами и не позволяя этим «ценным бумагам» разбредаться кто куда.

Вождение игр Only War

Only War – это игра о героизме, самопожертвовании, славе и выживании. Её сюжеты происходят во вселенной мрачного будущего **Warhammer 40 000**, суровом мире, где миллионы планет и миллиарды подданных Империума проживают свои жизни в тяжком труде и безвестности. Галактика невообразимо велика, а каждая звёздная система – маяк в бескрайней чёрной пустоте, своим светом со всех сторон привлекающий к себе невыразимые ужасы. И солдаты Имперской Гвардии, зачастую – единственное, что стоит между этими планетами и всеобщей погибелью.

Игрокам и их персонажам, как бойцам Имперской Гвардии, доверено самое опасное и тяжёлое ремесло в Империуме – защита, покорение и отвоевание целых планет у врагов человечества. Задача ведущего – вдохнуть жизнь в эту вселенную и её персонажей, дать игрокам возможность прославиться в битве и завоевать славу для своего полка и Императора. Для того чтобы справиться с такой задачей, ведущему необходимо хорошо разбираться в некоторых особенностях **Only War**, что делают этот сеттинг уникальным.

Правило 0

Правило 0 – важнейшее для любого ведущего. В целом оно гласит, что ведущему стоит опираться на здравый смысл и разумные суждения. Он имеет право действовать против игровых правил, если сочтет, что это необходимо для того, чтобы сделать игру интереснее, не затягивать её и просто, чтобы все хорошо провели время.

Вместе с тем, ведущему нельзя забывать, что излишняя опора на правило 0 обесценивает все остальные правила и таблицы. Проще говоря – не злоупотребляйте!

Отыгрыш подразделений Имперской Гвардии

Сюжеты **Only War** затрагивают далеко не единичных солдат. Они – о мужчинах и женщинах Имперской Гвардии, сражающихся плечом к плечу, живущих и умирающих, защищая друг друга. Для ведущего очень важно поощрять игроков завязывать узы дружбы и преданности со своими сослуживцами. Оказавшись под шквальным огнём, они должны сознавать, что стоят бок о бок с верными товарищами по оружию, с которыми их связывают узы братства. Персонажи служат в полку, где кроме них самих, есть множество других людей со своим целями, характерами, надеждами и историями. Самые важные NPC – это *товарищи*, что вместе с игровыми персонажами проходят огонь и воду. Прописать характеры NPC, служащих вместе с игроками, даже тех, которые, скорее всего, скоро умрут, очень важно, ибо во вселенной **Warhammer 40 000** нет подвига без жертвы.

Наконец, продумать традиции, персонажей и культуру всего полка не менее важно, чем характеры *товарищей*. Полк можно воспринимать как одного необычного NPC. Придать ему уникальность очень важно для оживления всей игровой кампании.

Темы Only War

Чтобы лучше понимать, что значит быть имперским гвардейцем, ведущему стоит не забывать о следующих вещах.

Братство

В **Only War** игровые персонажи должны научиться действовать как часть целого, если они хотят обрести хотя бы надежду на выживание. Они должны уметь сглаживать слабости друг друга и пользоваться сильными сторонами. Они должны полагаться друг на друга, чтобы побеждать в боях и сообща вырабатывать планы, чтобы прожить ещё один день. Группа персонажей, не имеющая «чувства локтя», не связанная узами товарищества, не сумевшая стать одним целым и не проявляющая тактической сметки, станет лёгкой добычей. Испытания учат солдат доверять друг другу. Боевое товарищество, узы, что куются в пламени битвы – одна из центральных тем **Only War**.

Героизм

У персонажей **Only War** нет преимуществ, что облегчают жизнь другим героям вселенной **Warhammer 40 000**. У них нет власти, которой обладают инквизиторы; нет генетических улучшений и древних, почти непробиваемых силовых доспехов, делающих их идеальными воинами; нет колоссальных звёздных кораблей и фантастических богатств, что помогут выпутаться из любой передряги. У них есть только лазган, бронежилет да приказ отбить высоту у врага или умереть, пытаясь сделать это. Они могут запаниковать, сойти с ума или умереть, но они будут пытаться. Они – простые люди, мужчины и женщины, от которых требуют невыполнимого и чьи жизни ценят меньше других. Гвардейцы – герои в самом высоком смысле этого слова.

Самопожертвование

Самопожертвования требуют от солдат Гвардии больше всего. Гвардеец часто ходит по краю, и его долг – продавать свою жизнь подороже. Перед каждым большим сражением, солдат смотрит вокруг и знает, что кто-то из его близких друзей не вернётся из боя. Становясь командиром, он будет постоянно посылать хороших людей на смерть, разрываясь между необходимостью выполнить приказ, что принесет благо всему Империуму, и мрачной неотвратимостью потерь. Жизнь гвардейца тяжела. От него постоянно ждут подвигов. В пламени битвы звучат приказы, что посылают на верную гибель сотни и тысячи людей. В душе гвардейца борются чувство долга, что толкает его вперед, и отчаянное желание прожить ещё хоть один день. Сами игроки нередко захотят увидеть, как их персонажи погибнут, и **Only War** обладает самым высоким уровнем смертности персонажей из всех ролевых игр по **Warhammer 40 000**.

Делегируя игрокам

Нет сомнений в том, что львиная доля всей работы над ведением игры ложится на плечи ведущего. Впрочем, он не обязан один заниматься придумыванием приключения и подготовкой всего для успешной игры. Игроки могут помочь ему, принеся кости, карандаши, бумагу, закуски и разные другие мелочи, что сделают игру куда приятнее.

Важнейший вклад, который может сделать игрок – помочь ведущему с проработкой мира. К примеру, вместо того, чтобы подобно описывать капрала Эйтена – сослуживца одного из персонажей – ведущий может предоставить последнему возможность самому изложить всё, что он захочет об этом человеке. Такой подход позволяет игроку участвовать в создании мира, при этом подкидывая идеи, которые ведущий когда-нибудь реализует. Это способствует погружению игроков в мир и немало облегчает работу ведущего.

Стили игры

Бои – главная тема **Only War**. Она может показаться чрезмерно узкой, но огромное разнообразие, царящее в Имперской Гвардии, придают ей глубину и объём. В Гвардии служат выходцы с миллионов миллионов миров, сражающиеся по всей галактике. Игровые персонажи могут быть уроженцами планеты с тысячелетними традициями воинской службы, марширующими в идеальном строю и носящих мундиры, где для каждой медали есть своё место, или толпой дикарей, обвешанных звериными шкурами и устрашающими трофеями и даже не понимающих, что они давно покинули свою родную планету.

Поля битв могут быть разнообразны, как и сама вселенная **Warhammer 40 000**. Полк может стоять гарнизоном на пасторальном агромире, а может глотать пыль в мрачном и грязном улье.

Не меньшее разнообразие царит и в масштабах происходящего и типах заданий, которые могут выполнять персонажи. Группа игроков может воплощать собой команду хладнокровных и молчаливых снайперов, известных невероятной искусностью. Они могут быть ведущим тысячи солдат в бой отрядом сверкающих медалями героев, от решений которых зависят жизни миллионов, или набожным танковым экипажем, действующим в тылу врага на пустынной планете, будучи отрезаны от основных сил, с молитвой на устах переживающим каждый бой. Система **Only War** сосредоточена на боях, взаимодействии с другими войсками, простом выживании, а зачастую – на всем этом вместе.

Поля битв

Одна из главных тем **Only War** – бесконечные войны. Гвардейцы постоянно сражаются, и почти любое приключение будет связано с яростными битвами. Поле боя – это место, где солдат исполняет своё истинное предназначение, противостоя воинствам врагов Империума. Конечно, такие сражения могут быть самыми разными, но они определенно будут.

Бремя командования

Чем выше персонажи вырастут в звании, тем большая ответственность будет ложиться на их плечи. Со временем игроки могут обнаружить, что тратят на интриги и переговоры не меньше времени, чем на славные битвы. Забота о боевом духе солдат, контакты с Муниторумом, поддержание хороших отношений с вышестоящими и соперничество с равными по званию (в своем или другом полку) будут занимать у них всё больше и больше времени. Имперская Гвардия – настоящий логистический и бюрократический кошмар, а многим её членам куда больше по душе погоня за личной славой и могуществом, чем забота о благе Империума. Офицер, что не поддержал своих союзников один раз, рискует сам остаться в одиночестве в трудную минуту.

Просто выживание

Часто гвардейцы вынуждены прикладывать немалые усилия, просто для того, чтобы выжить. Не легче и их командирам – когда кампания идет не больно-то хорошо или, когда враг перерезает линии снабжения, сразу же возникает масса проблем, начиная с организации своевременной кормёжки солдат при нехватке еды, поддержания оружия в рабочем состоянии и заканчивая борьбой с воровством и без того ограниченных припасов. Иногда правильное распределение ресурсов подразумевается самой природой задания – например, если приказ отправит отделение глубоко в тыл врага, без всякой надежды на регулярное снабжение.

Неигровые персонажи

В рамках своих обязанностей по оживлению мира, ведущий играет роль всех людей, с которыми будут встречаться и взаимодействовать персонажи. Эти *неигровые персонажи* (NPC) – важная часть любой игры. Это могут быть близкие и доверенные союзники (товарищи по *отделению* или офицеры полка) или явные враги (ватаги орущих кровожадных орков или мерзких хаосопоклонников). Врагов отыгрывать просто – большая часть встреч с ними представляет бои, а значит, все реакции таких NPC исчерпывающе описываются правилами боя. Подробно самые распространенные враги, их способности и тактика описаны в **главе XI «Противники и NPC»**.

Хотя игроки будут встречать на своем пути очень много противников, явно не все NPC будут к ним откровенно враждебны. Некоторые окажутся друзьями, знакомыми, невольными союзниками или будут находиться в состоянии опасной неопределенности. Именно в таких ситуациях, ведущему предстоит тщательно продумать, как такие NPC станут воспринимать игровых персонажей и как действия последних могут повлиять на это восприятие. Подобнее о *предрасположенности* NPC и взаимодействии с ними, см. раздел **«Взаимодействие»** ниже.

Руководство по отыгрышу NPC

Несмотря на то, что каждый NPC может быть уникальным и требовать особого стиля отыгрыша, существует несколько общих рекомендаций, которые ведущему недурно бы помнить. Они предназначены помочь ведущему в тех обстоятельствах, когда он не уверен, что NPC должен делать и как вести себя в ответ на слова и поступки игровых персонажей.

Что ими движет?: ответ на этот вопрос – один из главных аспектов отыгрыша NPC. Инквизитор, сотрудничающий с Имперской Гвардией, будет вести себя совсем по-другому, если на самом деле он не настоящий инквизитор, а маскирующийся под него слуга Губительных сил, планирующий уничтожение наших героев. Офицер, что в погоне за славой, готов положить сотни солдат, будет отдавать безрассудные приказы, что могут поставить персонажей на грань гибели. Мотивации не должны быть слишком сложными – вполне достаточной будет одна идея, что движет всеми действиями NPC (например, жажда богатства или славы, преданность союзникам или вера в Бога-Императора).

Никто не хочет умирать: как и в реальной жизни, большинство людей в сорок первом тысячелетии не хотят умирать. Помните, что одни враги могут отступать (особенно если они не самые тренированные воины), другие откажутся биться до смерти, будут готовы сдаться на милость победителей или бежать, столкнувшись с угрозой полного уничтожения. Даже те, что готовы умереть – культисты-фанатики Хаоса или рабы ксеносов – могут тщательно выбирать миг, когда придет время отдать свою жизнь.

Не красть время у героев: иногда NPC может очень эффектно вмешаться и спасти персонажей из беды, но в большинстве ситуаций, успех или провал миссии должен определяться действиями самих игроков. NPC могут играть важные роли второго плана или раз-другой прийти на выручку героям в безнадежной ситуации, но могущественный NPC, все время вытаскивающий персонажей изо всех передряг, обесценивает все решения и усилия самих героев или приучает их постоянно полагаться на такую поддержку и звать своего могучего покровителя всякий раз, когда прищемят пальчик. Игроки должны чувствовать, что достижения их персонажей – это плод собственных действий и решений, а ведущий должен помнить, что главные герои его историй – это все-таки игровые персонажи, а не NPC.

Что в имени тебе моём?: немалую помощь ведущему окажет список стандартных имён для NPC, который всегда можно держать под рукой. Вокруг всегда будет масса незначительных NPC, с которыми игроки могут заговорить, и всегда иметь под рукой подходящее имя для очередной мелкой сошки будет очень полезно для оживления мира

Награды

«Тем, кто выжил. Тем, кто погиб»

- надпись на щите Сакруса

Способности персонажа и уважение, с которым к нему относятся в Имперской Гвардии, начинают постепенно расти, когда он матереет, превращаясь из желторотого новобранца в закаленного сотней боёв ветерана. Такой личностный рост отражается с помощью наград. Они помогают ведущему следить за развитием персонажей, а игрокам даёт ясную меру достигнутого их героями и показывает, к чему надо стремиться. Существует несколько типов наград, которые могут получить игровые персонажи – это *очки опыта*, *очки судьбы*, а также медали и ордена.

Очки опыта

Очки опыта (ОО) – самый распространенный тип вознаграждения для персонажа. Больше чем что-либо другое, накопленный опыт отражает личное могущество персонажа. Игроки используют полученный *опыт* для приобретения новых умений, талантов и других улучшений. Чем большим количеством *опыта* владеет персонаж, тем проще ему будет справляться с трудностями – побеждать врагов в бою, решать проблемы или командовать другими людьми. Поскольку количество *опыта* непосредственно связано с силой персонажей, то, как много и как часто они будут его получать, прямо зависит от того, насколько быстро персонажи будут расти над собой, и насколько успешно будут справляться со трудностями, которые подкинет им ведущий.

Существует два основных способа выдачи *очков опыта* – абстрактный и детальный.

Абстрактный метод

Это самый простой и рекомендуемый (особенно начинающим ведущим) способ выдачи *опыта*. Он опирается на время игры и обеспечивает неуклонный рост силы персонажей. Суть проста – за каждую игровую встречу каждый игрок получает 400 ОО. Это число подразумевает четырёхчасовую игровую встречу – если она будет длиннее или короче, ведущему стоит соответственно изменить количество выдаваемого *опыта*.

Детальный метод

При детальном методе, очки присуждаются за выполнение особых действий или задач. Ведущему следует предварительно оценить в *очках опыта* каждую часть приключения. Например, в ходе сценария игроки отправляются в совершенно обыденный патруль, потом сражаются с ватагой орков, которую встречают в, казалось бы, пустынном районе, и наконец, оказавшись в явном меньшинстве, отступают на имперскую территорию, преследуемые зеленокожими. Для применения детального метода, каждая из этих трех частей приключения должна быть оценена в некоторое количество *очков опыта*, которые герои получат, пройдя её.

Таблица 9-1 «Сложность событий» предлагает такие расценки на события, в зависимости от их сложности. Чтобы определить сложность события, прикиньте, сколько усилий, времени, ресурсов и, наконец, крови придется потратить персонажам на его преодоление.

Помните, что награждение будет уместно только за участие в действительно важных событиях и преодоление трудностей, иначе игроки начнут крушить всё на своём пути, гоняясь за «экспой». Кроме того, когда персонажи станут сильнее, некоторые проблемы уже не будут для них столь сложны, а значит, станут приносить меньше *опыта*.

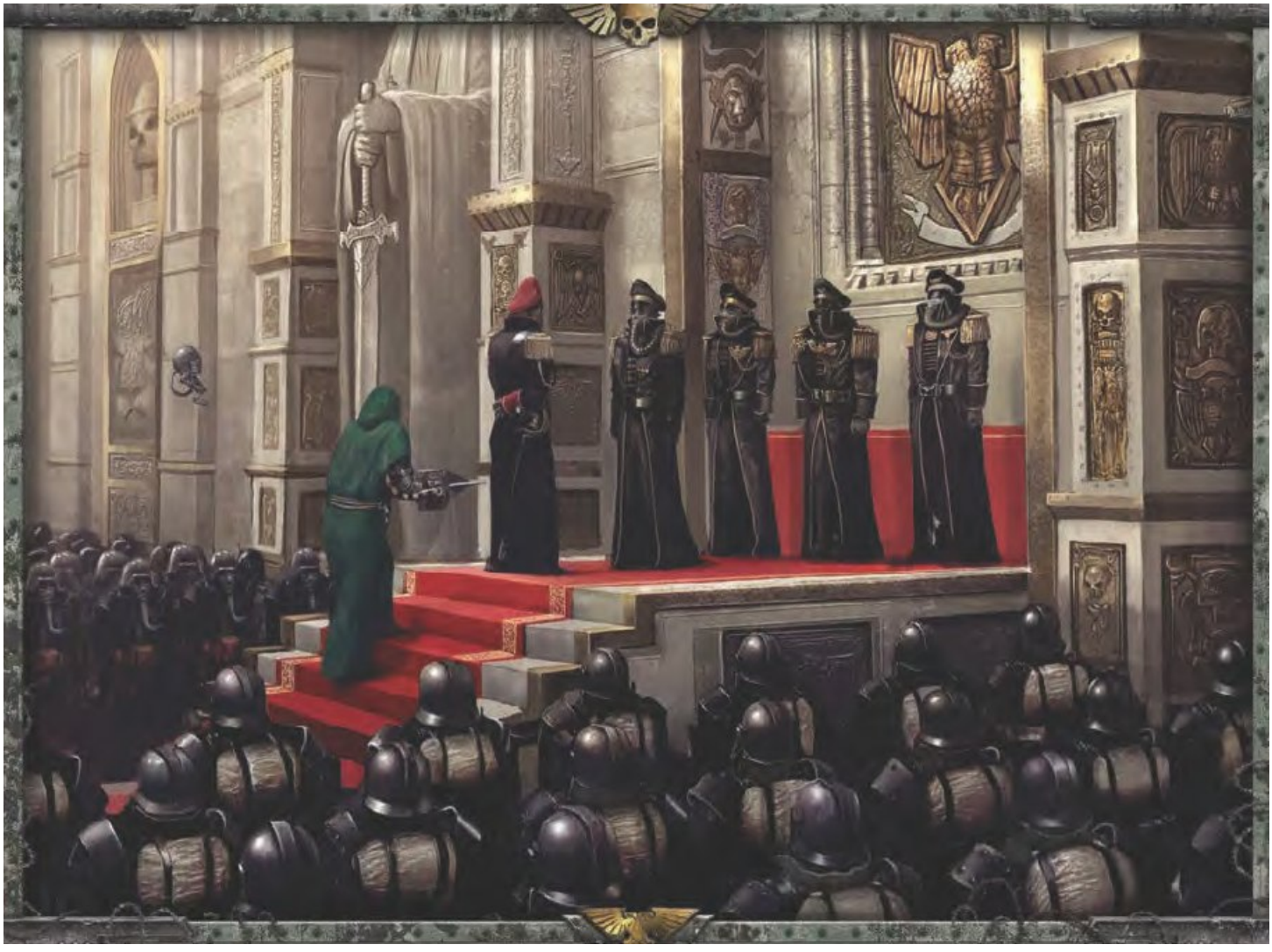


Таблица 9-1 «Сложность событий»	
Сложность	**Награда**
Лёгкая	50 ОО
Рутинная	70 ОО
Простая	100 ОО
Обычная	130 ОО
Средняя	170 ОО
Сложная	200 ОО
Очень сложная	250 ОО

Награды за отыгрыш

Ведущий также может предложить игроку награду за выдающийся отыгрыш роли. Размер такого вознаграждения остается на усмотрение ведущего, но обычно он колеблется от 100 до 500 *очков опыта*. Ведущему стоит хорошо обдумать каждое такое поощрение и награждать лишь тех игроков, что действительно заслужил его, совершив что-то примечательное, например, по своей воле подвергся смертельной опасности «потому что мой персонаж сделал бы так».

Очки судьбы

За по-настоящему выдающиеся подвиги, ведущий может награждать игроков постоянными *очками судьбы*. На такой приз не грех и поскупиться, и выдавать его лишь за воистину достойные деяния. Помните, что персонаж не может иметь более пяти *очков судьбы* одновременно.

Боевые награды

Боевые награды – это ещё один способ почтить усилия игроков, который, к тому же, влияет на весь отряд. Медали и ордена вручаются персонажам за проявления доблести и героизма и делятся на три больших типа. Первый – всеимперские награды, распространенные по всей Гвардии. Второй – награды за участие в кампании, вручаемые солдатам, что достойно проявили себя в определенном крестовом походе или планетарном сражении; и, наконец, полковые награды, обычно уникальные для каждого полка, к которым представляют за участие в боях или получение определенного звания.

Несмотря на то, что боевая награда вручается персонажу, её эффекты действуют на все *отделение*. Описания медалей и орденов имеют следующий формат:

Описание: как выглядит медаль.

Условия получения: описание подвига, который персонаж или *отделение* должны совершить, чтобы быть представлены к награде. Условия получения и то, были они выполнены или нет, всегда определяются ведущим.

Бонус отделения: игромеханический бонус, который все *отделение* получает за присутствие орденоносца в своих рядах.

Всеимперские награды

К этому типу относятся медали и ордена, распространенные по всему Империуму. Существует множество наградных систем, разнящихся в разных сегментумах, секторах, крестовых походах, кампаниях, полках и ротах, некоторые из которых обладают тысячелетней историей. В этом разделе описано несколько наиболее часто вручаемых и широко распространённых.

«Багряный медальон»

«Багряный медальон» вручается имперским гвардейцам, что продолжали сражаться, даже получив серьезное ранение.

Описание: как правило (но не всегда) представляет собой череп с располагающимися под ним тремя стилизованными красными камнями.

Условия получения: продолжить сражение с врагами Империума, даже будучи *критически раненым*.

Бонус отделения: когда носитель этой награды получает урон в первый раз за бой, уменьшите полученный урон на 1 до минимума в 0.

«Ценная лента»

«Ценной лентой» награждаются подразделения, выстоявшие в крупном сражении, удержавшее свои позиции и обратившее поражение в победу одной лишь доблестью.

Описание: как правило, представляет собой гравированную медную полосу с тройной лентой под ней.

Условия получения: участие в крупном сражении (см. ниже раздел **«Проведение крупных сражений»**), от поражения в котором Империум был спасен лишь благодаря героическим действиям *отделения*.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам *тактической грамотности* и *боевого маневрирования*.

«Тройной череп»

Тройной череп вручается подразделениям, понесшим тяжёлые потери в одном сражении. Его собратом, «Золотым черепом», посмертно награждают павших в бою.

Описание: как правило, это ряд из трёх черепов.

Условия получения: этой наградой отмечаются выжившие из подразделения, потерявшего за бой больше двух третей личного состава.

Бонус отделения: +10 к тестам *«Уклонения»* и *«Парирования»*.

«Крылатый череп»

«Крылатый череп» – древняя награда, предназначенная для офицеров, проявивших выдающиеся командирские качества.

Описание: как правило, представляет собой череп с крыльями по бокам, часто также изображаемый на наплечнике награжденного.

Условия получения: командование войсками, приведшее к славной победе. Игромеханически – за единоличное командование, благодаря которому была одержана победа.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам *«Командования»*.

Крест Махария

Крест Махария вручают за умелое и умное применение Тактики Империалис. Носителей такой награды часто переводят в генеральные штабы будущих крестовых походов и кампаний, где их советы немало помогают полевым командирам.

Описание: как правило, представляет собой большой крест с треугольными, расширяющимися к концам, лучами и лавровым венком в центре.

Условия получения: крест Махария невозможно заслужить одной лишь отвагой. Он вручается лишь после сражения, в котором персонаж одержал значительную победу, благодаря своей тактической и стратегической грамотности, сообразительности, разумному риску и информированности.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам *«Логики»* и *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*, сделанных в бою.

«Хонорифика Империалис»

Хонорифика Империалис – общее название для множества разных наград за отвагу. Эти медали именуются по названию сегментума, так что, например, награда для храбреца, служащего на Восточной окраине, будет называться «Ультима Хонорифика». У этой медали множество подтипов, например, вручаемая танкистам «Хонорифика Империалис Арморум». Таким образом, танковый командир, проявивший отвагу на полях битв Каликсиды, может заслужить «Обскурус Хонорифику Арморум».

Описание: как правило, представляет собой череп, окаймленный лавровым венком.

Условия получения: проявление выдающейся доблести в бою.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам *страха*.

Награды за участие в кампании

Имперская Гвардия невообразимо огромна, и в ней существует немало наград, уникальных для определенного региона космоса, крестового похода или кампании. Ниже описано несколько наград, вручаемых военным Внешнего фронта.

Медаль «За долгую службу в окопах»

Изначально это награда вручалась ветеранам Третьей Бургской войны – конфликта, знавшего много страшных траншейных боев и длившегося полтора столетия. Лишь самые стойкие и живучие гвардейцы долго выживали на её фронтах. Многие ветераны Бургской войны уже получили самостоятельное командование, так что эта награда широко разошлась по субсектору.

Описание: две перекрещенные пехотные лопатки на трехсторонней серой ленте.

Условия получения: прослужить более двух месяцев в одной траншее.

Бонус отделения: +5 ко всем тестам Дальнего боя, сделанным при стрельбе из укрытия.

Орден святого Керка

Это награда от Комиссариата, вручаемая за поддержание дисциплины, куда более ревностное, чем того требует долг. Орден назван в честь святого Керка – особенно жестокого и успешного комиссара времён Голгеннова крестового похода, которого почитают во всей Каликсиде.

Описание: медная медаль в виде болтерного патрона на алой ленте.

Условия получения: непреклонная преданность поддержанию дисциплины. Этим орденом награждаются комиссары, в бою казнившие двух или более членов подразделения, дабы предотвратить бегство.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам *«Запугивания»*.

Друзов лавровый венок

Эта награда вручается за защиту жизни высокопоставленных членов каликсидской Экклезиархии или особенно ценных и почитаемых святынь и артефактов.

Описание: лавровый венок, охватывающий золотую аквилу.

Условия получения: за защиту членов или собственности Адептус Министорум.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам Товарищества при взаимодействии с членами каликсидской Экклезиархии.

«Хетская шестерня»

«Хетская шестерня» – очень редкий образец награды, вручаемой представителями владык Станков за глубокое почитание машинных духов боевой техники и снаряжения.

Описание: шестерня Механикус, дополненная тремя кругами над черепом.

Условия получения: за эффективные молитвы машинным духам под огнём противника. Награда вручается за успешный тест *«Пользования техники»*, сделанный для ремонта боевой машины или снаряжения, жизненно важного для дальнейшего успешного участия подразделения в бою.

Бонус отделения: +10 к тестам *«Пользования техники»* в бою.

Создание полковых наград

Имперские гвардейцы всей галактики носят на своих мундирах бесчисленное множество наград и приведенные выше примеры – это даже не вершина айсберга. Немало медалей и орденов введено особо для участников определенных крестовых походов или даже отдельных сражений, так что ведущий может смело изобретать любые награды, основываясь на том, в каких боях участвовали персонажи. Ниже вы видите пример именно такой «местечковой» награды.

«Щит Сакруса»

«Щит Сакруса» – полковая награда, принятая в 19-м полку бронтских длинных ножей, вручаемая служившим на планете Сакрус.

Описание: щит с выбитой в центре планетой.

Условия получения: за победу в крупном сражении на Сакрусе.

Бонус отделения: +10 ко всем тестам Товарищества при взаимодействии с другими ветеранами Сакруса.

Задания

«Новые приказы, сэр. Нам нужно покинуть наши позиции и вырыть новую траншею на три клома южнее»

- безымянный вокс-оператор

Характеристики боевых заданий в **Only War** существуют для того, чтобы облегчить ведущему задачу по составлению приключений для игроков. Хотя разные задания могут очень сильно различаться в деталях, врагах и местах битв, почти все их можно отнести к одной из весьма немногочисленных категорий. Выполнение этих задач – главное, что требуют от гвардейца, и кара за пренебрежение своим долгом будет страшной.

Инструктаж

Главная обязанность большинства солдат Гвардии очень проста – исполнять приказы. Правда, исполнение этой обязанности, к сожалению, может быть весьма трудным делом. Приказы могут быть какими угодно – от самых туманных и неопределенных до чётких и конкретных. Некоторые командиры требуют от солдат соблюдения каждого пункта, другие же позволяют подчиненным действовать более свободно.

То, как подразделение получает приказы, во многом зависит от обычаев полка, званий, обстановки на фронте и просто капризов командира. *Отделение* может получить приказ по воксу, от курьера или же попасть на инструктаж непосредственно к командованию (как правило, это сопряжено с наводящим дрожь визитом в штаб, который может располагаться как в обычной палатке, так и в укреплённом бункере, а то и вовсе на космическом корабле). Приказы бывают долгосрочными, то есть, требующими от подразделения выполнения каких-либо действий, до тех пор, пока приказ не будет отменён, либо активными, то есть ставящими перед гвардейцами цель, который необходимо достичь.

Иногда приказы бывают туманными или противоречивыми. Не раз случалось, что приказ передавали неточно или неполно. Бывает, что распоряжения приходят в обход обычной цепочки командования – например, когда инквизитору или иному столпу Империума взбредет в голову воспользоваться услугами солдат. Разобраться в том, кому подчиняться, а кому нет – дело непростое, и может доставить игрокам немало напряжённых минут.

Активные задания

Действия активных заданий обычно разворачивается вокруг какой-то особой цели, назначенной *отделению* командованием и, как правило, являются наступательными. Все активные задания будут иметь первостепенную цель, которой необходимо достигнуть, а большинство также и второстепенные и даже третьестепенные цели. *Отделению* нужно будет объединить усилия, чтобы справиться с полученным приказом.

Типичные активные задания: разведка, конвой, штурм, поиск и уничтожение, специальная операция, неограниченная война.

Долгосрочные задания

Долгосрочные задания, как правило, имеют более туманную природу. Они редко ориентированы на определённый конечный результат, а их выполнение может длиться бесконечно. Патрулирование квадрата или оборона укрепления могут растянуться на неопределенный период. Выполнение долгосрочных заданий может идти месяцы, годы, даже десятилетия.

Типичные долгосрочные задания: патрулирование, оборона, оборона укрепления, отдых и пополнение.

Общие указания

Общие указания – это директивы, требования и протоколы действий, заданные командованием. Они могут быть довольно просты – например, минимизировать потери среди мирного населения (что случается весьма редко) или использовать определенные кодовые фразы во время переговоров. Встречаются и более сложные – например, тщательно следовать протоколам «засоления полей» при тактическом отступлении на агромире.

Цели заданий

Все активные задания и большинство долгосрочных приказов имеют цели, которых *отделение* должно достигнуть, чтобы задание было выполнено. Цель очередного задания придает действиям игроков чёткую направленность. В соответствии с военной тематикой **Only War**, большинство целей определяются ведущим, в ходе придумывания задания, и ставятся перед игроками во время инструктажа. Впрочем, изменчивая природа войны такова, что цели могут поменяться уже в ходе задания. Существует три вида целей, которые, когда все вместе, когда порознь, применяются в активных заданиях.

Первостепенные цели

Ключевая цель задания, жизненно важная для её исполнения. Если персонажи не достигли первостепенной цели, всё задание считается проваленным. Поэтому, придумывая такую цель, ведущему стоит сделать её как можно более ясной и дать игрокам свободу действий. Например, поставить в качестве первостепенной цели уничтожение базы врага, предоставив игрокам самим подумать над способом выполнения такого приказа. Игроки всегда должны помнить, что для того, чтобы справиться с заданием, они обязательно должны достигнуть этой цели.

Второстепенные цели

Большинство заданий имеют дополнительные, вторичные цели, достижение которых закрепляет общий успех. К примеру, если первостепенная цель – уничтожение базы врага, то второстепенной может стать уничтожение соседней посадочной площадки. Как правило, достигнуть второстепенных целей проще, чем первостепенных, однако же, это все равно требует изрядной храбрости и усилий. Хотя достижение второстепенных целей не оказывает такого решающего эффекта на выполнение всего задания, оно может закрепить общий успех.

Третьестепенные (неплановые) цели

Кроме первостепенных и второстепенных целей, существуют третьестепенные – они же неплановые. По сути, это и не цели вовсе, и прямого влияния на успех задания они не оказывают. Скорее, это возможность прославиться и отличиться перед командованием. Типичная неплановая цель – ликвидировать вражеского командира, уничтожить склады с припасами, освободить пленных. Ведущий может подбросить игрокам пару намёков на возможные третьестепенные цели в ходе инструктажа, предоставив игрокам самим разбираться со всем остальным.

Типичные задания

Ниже описано несколько архетипичных заданий, что может получить *отделение* Имперской Гвардии, на основе которых ведущий может придумывать свои собственные задания.

Разведка

Для разведывательных заданий требуются быстроходные боевые машины и остроглазые солдаты. Сбор информации – важная часть военных действий, и зачастую объект разведки вскоре превращается в цель задания по **поиску и уничтожению**. Пример заданий: поиск вражеской боевой машины или установление примерной численности орочьей орды.

Патрулирование

Такие задания заключаются в прочесывании указанной местности (как правило, в определенном порядке) и уничтожении обнаруженных там врагов. Приказ об установлении долгосрочных патрулей, как правило, передаёт под ответственность подразделению значительную территорию.

Если цель, которую нужно разыскать в указанной местности, заранее известна, это будет уже не патруль, а **«Поиск и уничтожение»**.

Конвой

Конвоирование – это сопровождение цели или целей куда-либо и их защита. Такие задания могут включать в себя защиту линий снабжения, охрану высокопоставленных офицеров или тихоходных машин обеспечения.

Штурм

Задания, связанные со штурмом подразумевает необходимость захватить какую-либо цель – бункер, высоту, квартал или просто пятачок земли. Штурм хорошо окопавшегося противника – очень опасное дело, зачастую оборачивающееся катастрофическими потерями.

Оборона

В таких заданиях требуется защищать какой-либо объект. Зачастую, при этом гвардейцам приходиться укреплять свои позиции, роя окопы, траншеи и заваливая проходы. Нередко такие задания превращаются в **«Оборону укреплений»**.

Специальная операция

Специальные операции – это задания, обычно скрытно выполняемые в тылу врага. Диверсии и устранение ключевых фигур противника относятся именно к этому типу. Проникновение маленького отряда ветеранов в лагерь врага и расправа над командиром или наглое минирование моста прямо перед приближающейся колонной – примеры специальных операций.

Отдых и пополнение

Это приказ, получить который жаждут все. Зачастую сочетаемое с необременительной гарнизонной службой вдали от линии фронта, такое «задание» также подразумевает ремонт и обслуживание боевых машин.

Неограниченная война

Задания, связанные с неограниченной войной подразумевает эпичные в своей масштабности схватки на передовой одного из важнейших театров военных действий всей кампании. В таких сражениях могут участвовать тысячи и миллионы солдат, линии фронта – тянуться на многие километры, а сами бои не стихать годами. Подробнее см. раздел **«Проведение крупных сражений»**.

Осложнения

Для того чтобы сбалансировать обстоятельства задания и силы персонажей или просто сделать игру более интересной, ведущий может ввести *осложнения задания*, своего рода «туман войны».

Неверное информирование

Нередко сведения имперских сил о своих врагах оказываются неверными. Командиры строят планы, основываясь на неподтвержденной информации, и расплачиваются за неведение солдатскими жизнями. Игроки могут обнаружить, что происходящее на задании сильно отличается или даже прямо противоречит тому, что объясняли на инструктаже. Иногда такие ошибки доставляют лишь некоторые неудобства – например, оказывается, что горный перевал засыпан снегом, а важный мост, что значился на всех картах – уже взорван. Но бывает, что непроверенная информация приводит к настоящей катастрофе – например, когда выясняется, что противник на деле в разы сильнее и многочисленнее, чем предполагалось. В таких случаях вполне допустимо и тактическое отступление.

Дружественный огонь

Дружественное подразделение по ошибке приняло персонажей за силы противника или посчитало их подходящей целью для артиллерийского огня. Особенно большими проблемами это оборачивается при отсутствии связи. В таких случаях, игрокам придётся изыскивать методы разрешить ситуацию, и не перестрелять всех союзников.

Они знают, что мы идём...

Противник предвидел приближение *отделения* благодаря превосходной разведке, а то и предателю в рядах Имперской Гвардии.

Отрезаны от своих

Боевые порядки смешались, и подразделение было отрезано от основных имперских сил. Скорее всего, у него не получиться выйти на связь по воксу и запросить помощь, а значит – придется отходить и перегруппировываться, если не хватает сил на то, чтобы немедленно прорваться к своим.

Соперничество

Между подразделением, в котором служат игровые персонажи и тем, с которым они вынуждены действовать, существует осознанное или неосознанное соперничество. Эти «заклятые друзья» могут стремиться к той же или просто похожей цели, что и игроки, или рассматривать задание, поставленное перед персонажами игроков как свою неплановую цель.

Разбор полётов

Первое дело после каждого крупного столкновения с противником – это подсчёт боевых потерь и похороны (если, конечно, на них есть время). Погребальные обряды зависят от традиций полка, а те могут отличаться друг от друга не меньше, чем планеты, с которых эти полки призывались. Гвардейцы-дикари будут проводить замысловатые церемонии, сжигать тела павших товарищей на погребальных кострах и распевать в ночи панихиды в честь предков, а уроженцы жестоких миров смерти ограничатся тем, что снимут с тел погибших солдатские жетоны и прихватят оставшиеся целыми сапоги. Оценку понесенного урона обычно проводит квартирмейстер подразделения, но в случае с очень большими формированиями (или просто отрядами, состоящими из неграмотных дикарей), эту бумажную работу возьмет на себя присланный Муниторумом адъютант.

Когда отряд, наконец, вернётся на свои позиции или в лагерь, его ждет разбор полётов. Разочаровавшему свое начальство или просто рассорившемуся с тем, с кем ссориться не следовало, отделению придется долго корпеть над послебоевыми отчетами, выдерживать дотошные проверки, беседы с заранее враждебно настроенными допросчиками и выслушивать критику каждого чиха. Ветеранам и отрядам, заслужившим уважение командования (а также тем, кто добился таких привилегий успешным лизанием генеральских сапог), предоставляется куда больше самостоятельности, которая омрачается лишь беглыми инспекциями, а дисциплинарные меры применяются только в случае грубых проступков, неповиновения или нарушения приказов (реального или мнимого).

Именно в это время раздаются медали, назначаются взыскания, подаются рапорты, проводятся казни и поступают новые приказы.

Кампании

«Хорошо, перебросьте резервы на левый фланг, заминируйте северную стену у основания и передайте нашим расчётам тяжёлого оружия приказ отступать. Нас может и мало, но бы ещё далеко не разбиты»

- сержант Тормас Гребин

Кампания – это последовательность сюжетно связанных заданий. В **Only War** кампании зачастую повествуют о завоевании или обороне планеты от массовой высадки до славной победы (или позорного отступления). Чтобы каждое задание воспринималось как часть войны, ведущему стоит заранее продумать общий сюжет всей кампании.

Создание кампании

Битвы можно проигрывать или выигрывать, но успешное ведение кампании приведет в победе во всей войне. Кампания – это способ выстроить последовательность заданий, и ведущему стоит помнить об этом, придумывая таковую.

Сеттинг

Система **Only War** уникальна тем, что её сеттинг зачастую завязан на крупные военные конфликты. Кампания зачастую проходит на одной планете, и всё действие вращается вокруг её завоевания для Империума или защиты от врагов. Вселенная **Warhammer 40 000** непредставимо огромна, поэтому все подробности и детали ограничиваются только воображением ведущего. В галактике не так уж много однообразных планет (например, покрытых лавой или представляющими из себя одну

большую пустыню), чаще встречаются миры с разнообразным климатом. Первый месяц отделение может воевать на холодном высокогорье, а в следующем его переведут в засушливые зоны умеренного климата на той же планете. На Внешнем фронте хватает уже придуманных планет, на которых ведутся боевые действия, не меньше таковых в Каликсиде, как и во всех остальных частях галактики, где можно с тем же успехом вести игры по **Only War**, внеся в правила лишь небольшие изменения (см. раздел **«Использование Only War с другими ролевыми играми Warhammer 40 000»** в конце этой главы).

Придумывая или приспосабливая под нужды своих приключений планету, ведущий наверняка захочет составить её примерную карту, отметив важные географические объекты, города, космические порты и военные базы, чтобы сделать ход кампании более ясным.

Цели

Другой важный аспект, требующий внимания ведущего – цель пребывания Имперской Гвардии на планете. Большинство кампаний повествуют либо о защите планеты, либо о вторжении на таковую. Долг гвардейца, как правило, – вернуть мир в лоно Империума или сберечь его от вражеских лап.

Случается, впрочем, что цели определенной кампании будут куда менее ясны. Случалось, что целые войны велись за обладание артефактами, руинами или религиозными реликвиями, когда силы вторжения прибывали, получали то, что хотели и в одночасье исчезали. Организация военного похода, преследующего столь необычную цель, может быть плодом усилий определенного генерала или благородного дома и чаще служит интересам командующего, а не Империума. Выяснение того, что они вообще забыли на этой планете, может быть захватывающей задачкой для игровых персонажей.

Вторжение на планету

Когда планета поднимает восстание, отвращает свой взор от Бога-Императора и провозглашает независимость от Империума Человечества, её настигает скорое и жестокое возмездие. Когда варварский мир, долгое время бывший отрезанным от царства Императора, забывает выказывать почтительность посланникам Терры, его ждет столкновение с военной мощью Империума. Если планета, населенная ксеносами чем-то важна для Его агентов или просто лежит на пути крестового похода, они будет захвачена. Солдаты Имперской Гвардии – главная сила таких войн, славные вояки, что сокрушат любую оборону.

Наступательная кампания обычно имеет три ключевых этапа.

Этап 1: Высадка

Высадка на заведомо враждебной территории – страшный опыт. Имперская Гвардия всегда стремиться обеспечить себе максимально возможное численное превосходство, и при таких масштабных десантных операциях посадочные суда, челноки и «Валькирии» застилают небо. Зачастую этот этап вторжения происходит одновременно с жестоким космическим сражением, в котором исполинские корабли опустошают свои арсеналы только для того, чтобы через пару секунд заполыхать в пламени и погибнуть.

Атака на укрепленные позиции врага всегда сопряжена с огромными потерями и если их не нанёс огонь орбитальных оборонительных платформ или батарей поддержки, это исправит битва в зоне высадки. Гвардейцы десятками гибнут в таких боях, выбегая из транспортов и в надежде подавить врага своим числом и упорством.

Если в этой битве будет вырвана победа, и гвардейцы сумеют обустроить плацдарм, командование примется за подготовку второго этапа кампании.

Этап 2: Замирение

Если высадка прошла споро, и силам вторжения удалось укрепиться на новых позициях, Гвардия начинает замирение планеты. Зачастую у такой войны есть несколько первоочередных целей, в зависимости от планеты. Обычно, первой становится дворец губернатора и другие укрепленные пункты и инфраструктура. На мирах-ульях имперцы разделяют силы повстанцев и уничтожают их, ведя бои в разных городах-ульях планеты.

Боевые действия на некоторых мирах, особенно тех, что могут регулярно получать подкрепления, заходят в тупик. Случается, что вся планета превращается в один большой театр военных действий, столкновения на котором могут продолжаться десятилетиями или даже веками до тех пор, пока обе стороны будут посылать в окопы свежее мясо.

Этап 3: Зачистка

После того как хребет врага будет сломан, Имперская Гвардия приступает к очищению планеты ото всех очагов сопротивления. Партизанская война, что будут вести остатки сил противника, может продолжаться десятилетиями, и непременным ответом на них будут массовые казни и организация множества крупных исправительных лагерей. Гвардейские полки, особенно хорошо себя проявившие, понесшие тяжкие потери или те, чей крестовый поход подходит к концу, иногда могут остаться на планете, приняв на себя управление или командование силами планетарной обороны. Таким образом, из века в век, герои Империума получают достойную отставку с военной службы и тёплые места в высших эшелонах власти планеты, недавно возвращённой во владение Императора.

Впрочем, намного чаще гвардейцам после окончания боев приходиться собирать вещи и отправляться на новую войну за десятки световых лет отсюда.

Оборона планеты

Как только обитатели одного из миров Империума узнают, что их родине угрожает опасность – например, вторжение тиранидского флота-улья или орочьей *войны!*, они первым же делом пытаются выйти на связь с Имперской Гвардией. Не раз случалось, что отчаянный зов оставался без ответа годами или даже столетиями, и откликнувшаяся, наконец, на призыв армия обнаруживала на месте планеты лишь обгорелые руины, населенные варварами. В иных случаях, особенно, когда мир представляет тактическую ценность, Гвардия прибывает на него ещё до начала вражеского вторжения, чтобы укрепить оборону и защитить граждан Империума от грозящих им опасностей, окружающих их родину.

Оборонительная кампания обычно имеет три ключевых этапа.

Этап 1: Укрепление

Если имперским силам удалось прибыть в будущую зону боевых действий раньше вражеского авангарда, немедленно начинаются работы по укреплению обороны. Нередко Гвардия применяет уже готовые фортификации, сбрасываемые с орбитальных кораблей, не забывая и о траншеях с колючей проволокой. За пару дней самая миролюбивая планета начинает напоминать военный лагерь.

Также на этом этапе у гвардейцев есть время заняться угрозами, что предшествуют всякому вторжению. Тираниды, к примеру, заражают планеты, на которые в будущем нападут, культами генокрадов, а нашествие орков часто начинается с одного-двух космических скитальцев или метеоров, опережающих основные силы орды. Возможно, несколько подразделений Гвардии будут сняты с работ по фортификации и гарнизонной службы, чтобы справиться с этими угрозами, пока не стало слишком поздно.

Этап 2: Оборона

Угрозы, устранение которых требует вмешательства Имперской Гвардии, ужасны сами по себе. Обычных пиратов может остановить и планетарный гарнизон, в то время как крупные нашествия сулят невероятно масштабные битвы. Вторжения обычно начинаются со сражения на орбите, во время которой наземные силы смотрят на битву, полыхающую среди звёзд, и готовятся к неизбежной бойне. Иногда – например, в случае с вторжениями тиранидов – враги настолько многочисленны, что застилают звёзды, и гвардейцам остается лишь уповать на Императора и держаться.

Битвы бывают невероятно яростными. Бесчисленные полчища врагов ищут малейшую слабину в обороне, а значит, гвардейцам стоит озаботиться тем, чтобы они её не нашли. Перестрелки переходят в беспорядочные рукопашные бои, потери с обеих сторон растут, и уже не понять, чья берёт, пока, наконец, пыль сражения не уляжется. Лучшее на что может надеяться гвардеец – что знамя его полка будет гордо реять в воздухе, даже после самого жестокого удара врагов человечества.

Этап 3: Переход в контрнаступление

После краткой передышки (а может быть и без оной), Гвардия переходит в наступление. Все оставшиеся на планете враги должны быть уничтожены. Солдатам предстоит покинуть свои крепости и приступить к зачистке, что вновь сделает мир безопасным для граждан Империума.

Когда с этим будет покончено, полк, скорее всего, соберет свои вещи и отправиться на новую войну.

Тактическое отступление

В некоторых битвах удача отворачивается от героев Империума. Когда солдаты гибнут, а надежд на подкрепления нет, когда военный поход оканчивается поражением, Гвардия начинает эвакуацию. Обычно между отдачей приказа и самим отлётом с планеты очень мало времени, так что солдатам приходится спешно собирать свои вещи и торопиться к зоне эвакуации. Приоритет при отступлении отдается командованию и солдатам, гражданских часто вовсе не берут в расчёт. Многих гвардейцев до сих пор в кошмарах преследуют умоляющие взоры тех, кого они бросили на произвол судьбы, взоры, просящие не отдавать их на милость врагов Империума, разоряющих их родину.

Но даже для тех частей Гвардии, что не смогли вовремя добраться до точки эвакуации, ещё не все потеряно. Они могут начать долгую партизанскую войну, и вести её до тех пор, пока имперские силы не вернутся с подкреплением. Это может произойти через годы, десятилетия или даже века, но Имперская Гвардия не сложит оружие. Известны случаи, когда при отступлении с планеты, полк или целая армия, оставались на ней, оказавшись отрезаны от основных сил Империума в начале эвакуации, а сотни лет спустя Гвардия, вернувшись на эту планету, сталкивалась там с потомками оставленных когда-то солдат, что поколениями продолжали сражаться за Империум. Ибо лишь смерть окончит служение.

Возможные противники

Враги Империума многочисленны и разнообразны, тайны и явны. См. **главу XI «Противники и NPC»** и книгу **«Враги Империума»**, чтобы узнать больше о тех, с кем гвардейцам приходиться сталкиваться на Внешнем фронте (а также раздел **«Использование Only War с другими игровыми системами»**, чтобы узнать о врагах и NPC, обычных для других частей галактики). Природа врага, его сила, численность и тактика задают тон всей кампании.

Может случиться так, что в одной войне будет несколько сторон. Нет ничего необычного в том, чтобы одна планета служила домом для трёх, четырёх или более группировок, одинаково враждебных друг к другу.

Иные аспекты

Есть и некоторые другие аспекты, которые стоит принять во внимания, ведя кампанию.

Поставки

В самом начале кампании в войсках наверняка будет вдосталь еды, воды и снаряжения, но такой праздник не может длиться долго. Линии снабжения очень важны для хода кампании, и если планета, на которой ведутся боевые действия, будет взята в блокаду, если поставки прекратятся или их отнимут для нужд других армий, дела у Гвардии пойдут плохо. Возможно, *отделению* придется заняться фуражировкой или реквизировать необходимое у местного населения, иногда и с применением силы.

Длительность кампании

Ход времени – то, чем **Only War** отличается от других игр **Warhammer 40 000 Roleplay**. Задания в других игровых системах занимают дни и месяцы, но здесь могут растянуться на годы. Порой между боями проходят недели и месяцы. В Гвардии невероятно много формальностей, и если дать бюрократам опутать полк своими тенетами, перевод с одного участка фронта на другой может длиться годами. Ведущий не должен давать игрокам на своей шкуре прочувствовать всю монотонность жизни гвардейца, но может исподволь напоминать им о ней, не давая забыть, что война в **Warhammer 40 000** – это медленный процесс.

Командование

Проработка личности вышестоящих офицеров – ещё один способ сделать кампанию выделяющейся. Взаимоотношения между командирами и игровыми персонажами оказывают немалое влияние на то, как последние воспринимают войну, в которой участвуют. Будет ли командиром застёгнутый на все пуговки мордианец, что приглашает отличившихся на поле боя за свой стол на торжественный ужин, или грубый катачанец, которого солдаты едва знают, проработка личности отца-командира – отличный способ сделать кампанию незабываемой.

Проведение крупных сражений

История Империума полна легендарными войнами, в которых линии фронта тянулись на сотни километров, а в эпических сражениях сталкивались сотни полков. Исход боя тысячных и миллионных армий всегда кровав, хаотичен и беспорядочен. Чтобы вести своих солдат к победе, армии нужны умелые командиры, сведущие в тактике и управлении войсками.

Система *боевых событий* – это набор правил, призванных облегчить отыгрыш крупных сражений. Эти правила сосредоточены на отваге и доблести одного *отделения*, в котором служат персонажи. Конечно, со временем, эти герои наберутся опыта и будут получать под своё командование всё большие силы – вплоть до полка, армии или сил целой кампании, для командования которыми будут нужны новые правила – они появятся дополнениях для **Only War**.

Боевые события

Боевые события – это ситуации на поле боя, концентрирующиеся на действиях игроков как участников одной большой битвы. Для умелого и рассудительного командира, они представляют собой уникальные возможности переломить ход сражения. Крупное сражение сильно отличается от обычной перестрелки множеством факторов – от необходимости приспосабливаться к вражеской тактике до трудностей координации войск во время яростной схватки.

Для того чтобы отразить воздействие всех этих факторов, при проведении крупных сражении используются два специальных вида тестов.

Тактическая грамотность и боевое маневрирование

В центре яростной битвы всегда царит хаос. Множество отрядов сражаются друг с другом на множестве фронтов, и солдатам иногда бывает даже сложно отличить союзника от врага. Для того чтобы разобраться в сумятице боя, командиру требуются два качества – во-первых, понимание тактики и хода битвы, достаточные для того, чтобы вовремя заметить удачную возможность для атаки или маневра; во-вторых, умение вовремя сплотить своих солдат и направить их условия в нужное русло. Проявления этих двух способностей именуются *тактической грамотностью* и *боевым маневрированием.*

Тактическая грамотность

Для того чтобы определить лучшее место для удара, офицеру нужно уметь понимать ход боя. Возможность предугадывать тактику врага или опережать своего противника на несколько шагов не раз сослужит *отделению* хорошую службу. Для того чтобы проанализировать ход битвы и, возможно, вычислить *боевое событие*, потребуется тест *тактической грамотности*, который представляет собой тест *«Логики»* или *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*. Сложность тестов *тактической грамотности* определяет ведущий, основываясь на своём суждении об умениях вражеского командира или сделав бросок по **таблице 9-2 «Сложность тестов тактической грамотности»**. В некоторых случаях – например, когда силы противника возглавляет известный командир, будет уместен состязательный тест *«Логики»* или *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*.

Тесты *тактической грамотности* должны быть обязательны только в тех случаях, когда игровые персонажи пытаются перехватить инициативу в битве, хотя иногда ведущий может игнорировать и эту необходимость, если считает, что тест не нужен – например, когда игровых персонажей уже атакует толпа врагов.

Тесты *тактической грамотности* также могут использоваться для организации или отражения неожиданных атак, и, по решению ведущего, могут применяться совместно с тестами *«Скрытности»* и *«Бдительности»*.

Боевое маневрирование

Успешно командовать своим подразделением и уметь в нужное время оказаться с ним в нужном месте – это задачка на организацию и управление, начать решать которую нужно ещё задолго до начала битвы. Ещё во время обучения в каждого гвардейца вколачивают умение действовать сообща со своими товарищами и сражаться как единое целое. Однако поле боя – страшное, охваченное хаосом место, так что командиру приходится постоянно контролировать своих солдат и не упускать вожжи. Для этого требуется успешный тест *боевого маневрирования*, который представляет собой тест *«Командования»*. Сложность тестов боевого маневрирования определяется условиями самого боя. Ведущий может выбрать их сам или определить броском по **таблице 9-3 «Сложность тестов боевого маневрирования»**.

Таблица 9-2 «Сложность тестов тактической грамотности»

Бросок к100	Сложность	Противник	Примеры
1-20	+10	Безмозглый	Беснующаяся орда зеленокожих, выводок термагаунтов, отрезанных от разума улья
21-40	+0	Бездумный	Кровожадные воины Кхорна, «хитрая» орочья атака
41-60	-10	Умелый	Офицер Имперской Гвардии
61-80	-20	Знаток	Космодесантники Хаоса
81-00	-30	Гений	Древний колдун Тзинча, эльдарский провидец

Таблица 9-3 «Сложность тестов боевого маневрирования»

Бросок к100	Сложность	Условия	Примеры
1-20	+10	Простые	Открытая местность, отсутствие врага в зоне видимости
21-40	+0	Трудные	Пересечённая местность, руины
41-60	-10	Тяжёлые	Густые заросли, тяжёлые бои
61-80	-20	Суровые	Укрепленные бункеры, отборные подразделения
81-00	-30	Опасные	Потоки лавы, песчаные бури, миллионные армии

Типы боевых событий

Всё, что может произойти в крупномасштабной битве, может быть описано как *боевое событие*. Персонажи могут заметить слабость в укреплениях противника и попытаться сделать пролом, заложив взрывчатку, или, в случае со знакомым врагом, попытаться спровоцировать его. Ниже перечислено несколько архетипов, на основе которых вы сможете придумывать уникальные *боевые события* для своей кампании.

Неожиданная атака

Обход врага с флангов и окружение всегда дают преимущество. Это *событие* означает, что подразделение маневрирует, пытаясь окружить врага, или само избежать окружения.

Вперёд!

Иногда лучшее, что можно сделать – это побежать вперёд на позиции врага и прорвать их. Это *боевое событие* описывает одно из самых доблестных и опасных действий, что может совершить *отделение*. Вам потребуется успешный тест *«Командования»*, чтобы применить такой маневр против очевидно превосходящих сил противника.

Поддержка

Это событие происходит, когда персонажи атакуют вражеский отряд поддержки или защищают свой. Как правило, силы поддержки – это подразделения, не вступающие боя прямо. Таким образом, это событие может означать атаку или оборону станции связи, госпиталя или, что куда чаще, танковых или артиллерийских подразделений.

Хорошая позиция

Это *боевое событие* случается, когда персонажи пытаются захватить или защитить важный объект. Это может быть определенное здание, высокая башня, вражеский бункер или просто холм.

Противостояние

Противостояние происходит, когда персонаж или *отделение* встречаются с равным по силе противником в честном бою, например, когда командир вражеского отряда вызывает одного из персонажей на личный поединок. *Боевые события* такого типа могут описывать противостояния ключевых фигур противостоящих армий и служить кульминацией для кампании, чей сюжет вращается вокруг противостояния определенному врагу.

Победа и поражение

Ведущий может своей волей объявить победителя в сражении, сообразуясь с нуждами сюжета, однако куда больше удовольствия игроки получает, если им будет позволено по-настоящему повлиять на исход боя. Если ведущий хочет использовать действия игровых персонажей как главный фактор при определении победителя, ему стоит подготовить набор *боевых событий* (обычно, от трёх до пяти штук). Если игроки смогут их обнаружить и успешно ими воспользоваться, они принесут победу Империуму. Если нет, поле боя останется за врагом, а игрокам придется расхлёбывать последствия.

Кампании Имперской Гвардии

«Хорошенько посмотри на солдат, что стоят рядом с тобой. Запомни, что все они – твои братья. Наградой за трусость перед лицом врага станут лишь их смерти от твоих рук и болтерный снаряд тебе в затылок»

- комиссар Мардий Стин

Жизнь многих гвардейцев коротка. Слишком часто эти никому неизвестные герои Империума умирают молодыми. Но иногда солдаты выдерживают все напасти и выживают на жестоких полях брани сорок первого тысячелетия. *Отделение* может раз за разом одерживать верх над всеми трудностями, опасностями и несчастиями, что выпадают на их долю. Каким-то чудом они будут справляться с самоубийственными заданиями, прибегая к самым разным тактикам, чтобы вырвать победу из лап верного поражения и стать той гирькой на весах, что обернёт безнадёжный бой в победу Империума. Постепенно эти солдаты превратятся из невоспетых незнакомцев в почитаемых героев.

Рассказ о пути имперских гвардейцев из зелёных новобранцев становящихся легендарными воинами – вот для чего существуют кампании **Only War**. Большинство приключений – это отдельные задания и бои, а кампания связывает их в одну эпическую историю. Ведение кампании в **Only War** требует особой подготовки, которая будет излишня, если вы хотите просто отыграть пару отдельных сценариев. Ниже изложены некоторые рекомендации, которые помогут плавно объединить отдельные сюжеты в единое целое, естественным образом увеличивая значимость и ответственность персонажей, а также оживить образы *отделения* и всего полка.

Помните, что этот раздел предназначен для ведущего и написан с точки зрения ведущего, хотя здесь нет ничего секретного, что непременно нужно держать в тайне от игроков.

Общие советы

Ведение успешной кампании требует пораскинуть мозгами куда больше, чем отыгрыш пары коротких приключений. И от ведущего, и от игроков требуется некоторая самоотдача. Чтобы определить, готовы ли игроки к долгой кампании в **Only War**, подумайте над следующими вопросами:

• **Насколько постоянны ваши игроки?** Одна из причин вести кампанию – возможность охватить большой период времени. Если группа игроков не постоянна, может выйти так, что ведущий будет единственным, кто видит, как разворачивается и чем заканчивается история. Если игроки и персонажи постоянно меняются, значит, главная цель кампании полетела в тартарары.

• **Интересно ли группе играть в одну игру долгое время?** Ведение долгой кампании означает, что ведущему и игрокам, само собой, нужно будет немалый период времени играть в **Only War**. Не заскучает ли группа и не захочет ли переключится на другой сеттинг и другую игровую систему? Если так, то лучше играть кампании, разделённые на небольшие главы.

• **По душе ли вашим игрокам длинные истории?** Любят ли игроки долгие истории, что неспешно движутся к кульминации? Много ли у них в запасе идей для персонажей и историй, что не будут толково сочетаться в одном сюжете? Если на последний вопрос вы ответили «да», то вероятно вам больше подойдёт не длинная история, а много коротких отыгровок с разнообразными персонажами и боевыми задачами.

Если ведущий и игроки ответили на эти вопросы положительно, их ничего не удерживает от того, чтобы начать долгую и многообещающую кампанию в **Only War**.

Боевые задания

Боевое задание – базовый кирпичик, из которого стоится кампания Имперской Гвардии. Все приключения в **Only War** концентрируются на том, как *отделение* персонажей принимает и исполняет поставленные задачи. Сами задания могут сильно различаться. Но будь то долгая и занудная караульная служба или жаркие изматывающие бои, ключевым фактором становится подготовка и выбранный подход к выполнению. Чтобы отразить это, в дополнение к описанным выше типичным заданиям и их осложнениям, ведущему стоит принять в расчет варианты тактических решений, что могут применять игроки.

Тактические решения

Продумывая задание, ведущий может заложить в него необходимость придумать и воплотить интересные тактические решения. Принять этот фактор в расчёт и учесть разные стратегии, к которым могут прибегнуть игроки – такие как обманные манёвры и ложные ходы, жёсткая экономия сил и ресурсов, использование местности – хороший способ сделать конечную победу игроков плодом их собственных оценок и усилий, а также повысить значение каждого аспекта задания. Помните, что важная часть **Only War** – это умение собрать все возможные ресурсы и применить их с максимальной пользой делу.

Самые расхожие тактические решения, о которых может подумать ведущий – эшелонированная оборона, при который персонажи могут отступать, поливая неприятеля огнём в попытках остановить его натиск; использование погодных условий или тёмного времени суток, ведь ночь или туман могут дать героям преимущество; наконец, огневая поддержка, при которой одна часть игроков прикрывает передвижение другой, ведя огонь на подавление. Кроме того, противник также может использовать эти стратагемы против игроков, стратагемы, которые персонажи должны будут узнать и дать достойный ответ, чтобы победить в бою и справится с заданием.

Если игроки никак не сообразят ловкое тактическое решение или используют явно не наилучшую стратегию, ведущий может предложить им иной вариант или дать подсказку после успешного теста *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*. Этот тест отражает накопленный опыт персонажей и их познания в тактике, то есть то, чем сами игроки могут и не обладать. С ходом кампании у игроков (хотелось бы верить) разовьётся лучшее понимание множества тактик, доступных их персонажам.

Кампании

Обычная длинная кампания в **Only War** рассказывает о нескольких отдельных военных походах, в каждом из которых решается судьба планеты или звёздной системы. Департаменто Муниторум известен своей манерой часто перебрасывать силы с одного фронта на другой, так что ведущий волен не доводить боевые действия в каждой кампании до логического финала. Вполне возможно, что каждое новое боевое задание *отделение* будет выполнять в совершенно другой части галактики.

Таким образом, вполне вероятно, что действие игровой кампании в **Only War** будет разворачиваться в течение нескольких разных войн. Успешная защита планеты от нападения ксеносов или приведение мира под руку Империума – хорошая переходная точка к другой войне и другой военной кампании. Ведущий может решить, что участие *отделения* в определенных боевых действиях завершится, когда персонажи достигнут определённого *уровня снабжения* и уйдут на повышение, слегка изменив своё место в полку и всей Имперской Гвардии (см. раздел **«Снабжение и повышение»**).

Дополнительные элементы кампании

Хотя общие рекомендации были изложены выше, ведущему также следует обратить внимание на следующие вещи.

Тематика кампании: продумывая кампанию, ведущий может выбрать для неё весьма широкую тематику. Например, если её тема – предательство, персонажам могут постепенно раскрываться махинации и коррумпированность её командующего или вольного торговца. Если же кампания повествует об эпических масштабов войне, приключения явно будут основаны на титанических битвах миллионных армий. Сильная тема или даже сразу несколько помогут ведущему создать единую сюжетную линию, а не превращать кампанию в последовательность бессвязных сценариев и сцен.

Сеттинг: памятуя о военной природе кампаний в **Only War**, нетрудно понять, что сеттинг каждой не просто задаёт обстановку и атмосферу. Тактические возможности, основанные на условиях среды (цикл «день-ночь», особенности местности и климата) имеют игромеханическое значение. Передвижение войск, их снабжение и развёртывание будут проходить очень по-разному на идиллическом агромире, недоразвитой дикой планете или перенаселённом улье. Топография и инфраструктура выбранной планеты имеет в **Only War** куда бóльшее значение, чем в других играх **Warhammer 40 000 Roleplay**.

Союзники и противники: враги и друзья в очередной имперской военной авантюре имеют огромное значение для природы и атмосферы кампании. Главные противники на Внешнем фронте – орки, тёмные эльдары, легионы Хаоса и Северов доминат – все одинаково отлично, но каждый по-своему подходят на роль антагонистов Имперской Гвардии. Например, бесконечные волны наступающих орков – хорошая проверка на тактическое мышление и запасливость игроков. Тёмные эльдары – более «элитная» угроза, которую надо перехитрить и переманеврировать. Каждый противник требует своего подхода и об этом нужно подумать, планируя сюжет кампании.

Кроме того, представленные в кампании силы могут действовать и друг против друга, что привносит в **Only War** новую политическую и тактическую глубину, предлагая персонажам договариваться с разными фракциями и группировками, каждая из которых имеет свои цели и амбиции. Если на одной планете присутствуют и орки, и северовцы – что отнюдь не неслыханно на Внешнем фронте – то сложность ведения войны на два фронта или возможность переманеврировать своих врагов и стравить их друг с другом становятся вопросом, над которым персонажам игроков стоит задуматься. А присутствие контингента космических десантников, инквизитора или вольного торговца на поле брани может поменять суть всей кампании, заставить игроков осознать, что им приходится иметь дело не только с задачами, которые ставят перед ними вышестоящие командиры, но и с могущественной третьей силой, которая может иметь странные, непонятные или непостижимые цели.

Применение товарищей

Отделение играет важную роль в кампаниях **Only War**. Это не просто группа людей, но место в иерархии Имперской Гвардии. В ходе кампании, *отделение* начинает обрастать известностью и традициями, а персонажи – гордиться тем, что служат в нём. Один из ключевых факторов, определяющих *отделение* – это *товарищи*, NPC, приданные персонажам игроков, чтобы отображать *отделение*. Благодаря *товарищам*, игроки могут ощутить ответственность и почувствовать себя частью чего-то большего. *Товарищи* олицетворяют столь важные для **Only War** темы как братство и самоотверженность.

Наличие *товарищей* очень помогает ведущему. Кроме помощи персонажам игроков в бою, они могут…

Создавать атмосферу: *товарищи* могут сделать весомый вклад в ощущение происходящего игроками, просто нужным образом реагируя на происходящее. Их поведение – от мрачной решимости до мокрых от ужаса штанов – может сильно помочь ведущему задать нужный тон всей сцене.

Двигать сюжет: если сюжет начал пробуксовывать, ведущий может попытаться повернуть его в нужном направлении при помощи *товарища*. Да просто описав беспокойство и неусидчивость *товарищей*, ведущий может подтолкнуть игроков к действиям. Также *товарищи* могут сообщать полезную информацию, которую прошляпили игроки. Если последние в тупике или проглядели важную улику, ведущий может устами *товарища* указать им путь, и приключение продолжится.

Развивать персонажей: *товарищи* существуют для того, чтобы скреплять *отделение* узами братства. Хороший *товарищ* – это славный напарник в бою и помощник, надёжный солдат и незаменимый соратник. Постоянно взаимодействие персонажей игроков с *товарищами* – от совместного рытья окопов до боя спина к спине – помогает раскрыть темы сплочённости и единства, столь важные в **Only War**.

Порождать побочные сюжетные линии: также *товарищ* может служить центром целой истории. Возможно, он обладает некими знаниями или как-то связан с планетой – игрокам предстоит выжать это из него. Попавший в плен или оставленный позади *товарищ* может служить неплановой целью задания для *отделения*, что пытается выручить его. Бывший *товарищ*, а ныне – предатель станет отличным врагом для игроков, неважно повернулся он против своих былых друзей из жадности, злобы или причиной тому послужили их собственные действия.

Героически жертвовать собой: погибать на службе Императору – доля гвардейца. Темы самопожертвования и потерь очень важны для погружения в атмосферу **Only War**, и наличие *товарищей,* которые могут часто погибать и калечиться, позволит ведущему раскрыть эти темы без необходимости постоянно убивать и увечить персонажей игроков.

Отыгрыш товарищей

С точки зрения игрока, *товарищ* – это просто придаток к его персонажу. Он даёт игроку немало игромеханических преимуществ, и нередко служит живым щитом, ловя пули, что иначе достались бы персонажам игроков. Но хорошо продуманный и отыгранный *товарищ* будет героем сам по себе и полноправным членом команды, а не просто чьим-то охвостьем.

В распоряжении ведущего более полусотни характеров для *товарищей* (см. **таблицу 3-21 «Характеры»**) от молчуна до хвастуна, каждый из которых представляет собой надёжную отправную точку, с которой можно начать развивать героя. Ведущий может решить позже добавить *товарищу* новые причуды и внешние особенности – бороду, шрамы, коронные фразочки, которые бы выделяли его из толпы. Да, *товарищи* задумывались как расходный материал, так что работая над развитием его характера, не забывайте, что долго этот парень не протянет.

Уже было сказано, что *товарищ*, переживший несколько боевых заданий и битв, может стать важным персонажем, обрасти собственными желаниями и побуждениями. Когда такой друг встретит свою незавидную судьбу на поле брани какого-нибудь заштатного мирка, благородно жертвуя собой, чтобы сдержать яростную орду врагов, горечь утраты будет намного сильнее

Организационная структура

Имперская Армия – это неуклюжее чудовище, что должно распоряжаться несметными миллиардами солдат, сражающихся на тысячах тысяч планет. Неудивительно, что уважение к цепи командования – один из её основных догматов.

Персонажи игроков взаимодействуют с цепью командования тремя способами: получая приказы от своих непосредственных командиров, отдавая приказы своим непосредственным подчиненным, и взаимодействуя со своими друзьями по *отделению*. То, какими будут их непосредственные командиры и подчиненные, зависит от текущего ранга самих персонажей, а вот отношения внутри *отделения* требуют от ведущего особого внимания.

Организационная структура отделения

Большую часть ответственности за отделение несет его командир. Как правило, эта роль отводиться игроку, выбравшему специальность «Сержант». Это не непреложное правило – ведущему не стоит препятствовать тому, что командиром будет любой другой игрок и его персонаж.

На Внешнем фронте (как и почти везде в Империуме) власть командира отделения не распространяется на комиссара. Он подчинен непосредственно Комиссариату и Департаменто Мунитorум. Хотя комиссар волен делать всё, что посчитает нужным для поддержания дисциплины и выкорчёвывать ересь и скверну среди бойцов отделения, он быстро столкнётся с гневом своих командиров, если будет действовать неразумно или превышать полномочия. Также, комиссар, прямо командующий гвардейцами – скорее исключение. Его дело – вдохновлять или устрашать солдат, а отдавать приказы – обязанность командира отделения. Последний отвечает за раздачу приказов, воплощение планов и тактику, тогда как комиссар следит за боевым духом. Проще говоря – командир приказывает бойцам занять высоту, а комиссар – казнит отказавшихся делать это. В любом случае, худшие проявления внутренних конфликтов в отделении гасятся самим фактом существования этой организационной структуры, и каждый персонаж кому-то подчинён. Это не значит, что свары внутри отряда совершенно отсутствуют, вовсе нет. Игра перестанет приносить удовольствие всем, если одному из игроков власть ударит в голову, и есть лишь пара способов справиться с этим. Первый – обсудить всё с задравшим нос игроком или игроками «вне роли». Второй – отнять полномочия у зазнайки.

Организационная структура полка

Полковник имеет над своими людьми почти абсолютную власть. Он может приказывать им делать все, что взбредёт ему в голову, и игроки почти ничего не могут с этим поделать. Иерархичность – важный принцип, как Имперской Гвардии, так и системы **Only War**, но очень важно дать игрокам толику свободы, чтобы они могли преследовать собственные цели и придумывать тактические решения возникающих проблем.

Продумывая образ командира, ведущий может сделать его настолько авторитарным, насколько пожелает, но игроки не должны чувствовать, что у них нет власти над судьбами своих персонажей. В боевых заданиях гвардейцам ставят очень широкие цели именно для того, чтобы игроки не занимались разными мелочами – на этом классной игры не построишь.

Снабжение и повышение

Успешно справляясь с поставленными задачами, персонажи занимают все более завидные места в иерархии, и их взгляд на происходящее изменится – когда-нибудь они будут взирать на всё сверху вниз, а не снизу вверх. Дайте игрокам почувствовать, что они заслужили свои чины. Осознание того, что их свершения становятся известны вышестоящим, что их ценят и вознаграждают – это краеугольный камень системы *снабжения*.

С точки зрения игроков, *уровень снабжения* их *отделения* – это показатель того, сколько ресурсов они могут собрать, но для ведущего он может выступать как мерило масштабности кампании. Повышая *уровень снабжения*, персонажи прославляются и зарабатывают благосклонность в глазах Верховного командования Имперской Гвардии и меняют отношение к себе товарищей-гвардейцев. *Уровень снабжения* – это не только и не столько показатель их способности получать нужное снаряжение, сколько мерило их власти в Имперской Гвардии.

Выполнение средненького боевого задания должно приносить персонажам 2-3 единички к *уровню снабжения*, выдающийся успех – 5 единиц, грандиозный провал – ничего, а то и штраф в несколько очков. Ведущему стоит планировать кампанию с учётом этих наград и примерно представлять себе, когда его игроки заслужат следующее звание.

Звание и ответственность

Уровень снабжения и соответствующие ему воинские звания описаны в **таблице 6-1 «Уровень снабжения»**. И с каждым из этих званий приходит ответственность.

Ниже изложены некоторые сведения о самых расхожих воинских званиях в Имперской Гвардии на Внешнем фронте, и кратко описаны сферы ответственности каждого. Эти чины не едины даже для всех войск Внешнего фронта – разные полки, группы войск и крестовые походы часто имеют другие звания и легко могут обладать совершенно иной организационной структурой.

Уровень отделения (уровень снабжения 1-30)

Этому уровню соответствуют низшие и унтер-офицерские звания – от рядового до сержанта. Отделение зелёных новобранцев начинает рядовыми, постепенно вырастая до капралов, сержантов и старших сержантов. Эти чины отражают степень важности и ответственности персонажей перед их взводом и полком. Самый начальный уровень ответственности персонажей – ответственность за своих *товарищей*.

В **Only War** можно разыграть целую кампанию, начав в этой точки. Если ведущий и игроки не хотят большей ответственности, их *уровень снабжения* можно толковать просто как меру уважения и обожания со стороны товарищей-гвардейцев, не связанную с местом в иерархии.

Полковой уровень (уровень снабжения 30-60)

На этом уровне обязанности персонажей и сфера их ответственности выходят за рамки отделения. Им предстоит направлять и координировать действия других отделений своего полка, отдавать приказы, проводить инструктажи и слушать доклады.

Это открывает игрокам множество тактических возможностей, постепенно допуская их к принятию стратегических решений, выходящих за рамки привычного взаимодействия внутри отделения и взваливая новые проблемы – организацию хитрых манёвров, экономию сил и средств, заботу о резервах. На вершине этого уровня на плечи персонажей ляжет ответственность за жизни множества имперских гвардейцев, что позволит устраивать по-настоящему эпические битвы, командуя тысячами солдат с передовой.

Взводный офицер (Лейтенант): первая важная веха в карьере каждого офицера Имперской Гвардии – это звание лейтенанта. При достижении *уровня снабжения* 30, командир отделения может удостоиться младшего офицерского звания, и весь отряд станет командным отделением полного взвода. Взвод состоит из нескольких отделений, и лейтенант со своими помощниками должен позаботиться о том, чтобы все его подопечные действовали успешно и эффективно.

На этом уровне командования, игроки смогут посылать отделения гвардейцев на решение определённых задач внутри собственного задания. Вместо того, чтобы заботится обо всем самим – хотя иногда будет и так – персонажи могут поставить цели перед бойцами своего взвода, таким образом выполняя крупномасштабную задачу или ведя битву, ход которой не переломит одно отделение.

Ротный офицер (Капитан): следующий важный этап – капитанский чин. Достигнув *уровня снабжения* 40 или выше, отряд становится командным отделением для целой роты. Средняя рота включает от трёх до шести взводов. В зависимости от сути задания и обстановки, это может быть, как немалая доля наличных сил, так и маленькая часть большой битвы. Капитаны Имперской Гвардии отдают приказы взводам через их лейтенантов.

Полковое командование часто усиливает роты вспомогательными частями. В зависимости от нужд задания и обеспеченности полка, рота, которой командуют игроки, может включать в себя взводы тяжёлого вооружения, танки, артиллерию, специальные части, отряды недолюдей. Эти вспомогательные подразделения придаются роте на время боя или даже всего военного похода. На этом этапе игроки уже будут иметь сбалансированное формирование, а ходе заданий им предстоит справляться с трудностями тактической экономии сил и средств и размещения войск.

Старший офицер (Майор): дослужившись до *уровня снабжения* 50 или выше, персонажи становятся старшими офицерами своего полка. Обязанности и уровень ответственности здесь сильно зависят от самого полка, который может насчитывать всего несколько сотен гвардейцев, а может включать тысячи или даже десятки тысяч солдат. На этом этапе игроки входят в число приближённых своего полковника, помогая ему планировать действия, занимаясь логистикой и решая тактические вопросы, что затрагивают весь полк.

Полковой офицер (Полковник): на *уровне снабжения* 70 игроки достигают положения, на котором сами могут вести свой полк. Их былой командир мог получить повышение или погибнуть при исполнении долга, оставив на отделение ответственность за всю часть. Это позволит игрокам проявить тактическую изобретательность – у них будет возможность решать судьбы целых планетарных фронтов так, как они сочтут нужным, но цена ошибки возрастёт многократно. Больше нет полковника, к которому можно обратиться за помощью или который может быть виновным в поражении. Судьба полка отныне в руках полкового командного отделения и только его.

Стратегический уровень (уровень снабжения 90+)

Такие звания носят люди, действующие в масштабах целых планет, секторов и субсекторов. Персонажи становятся могущественными и знаменитыми, и это не может не внести изменения в природу игры. Теперь политика и тыловые дела станут столь же важны для них, как и тактика, а приняв командование клином крестового похода или целым походом, персонажи совершенно перерастут рамки базовых кампаний **Only War**.

Командующий зоной боевых действий (Генерал): обладатель такого звания руководит целой войной. Хотя особенно сложные и запутанные фронты требуют наличия нескольких командующих, на Внешнем фронте обычно один генерал полностью ведёт одну планетарную кампанию. На этом этапе начинается настоящая стратегия, а перемещение крупных частей и их развёртывание значит намного больше, чем хитрые обходные манёвры, что столь важны для полковников и лейтенантов. Генерал Имперской Гвардии должен балансировать между сбережением своих солдат и достижением целей, задействуя для тактических уловок целые полки.

Командующий клином крестового похода и командующий крестовым походом (лорд-генерал и лорд-командующий): *отделение* имперских гвардейцев, достигшее *уровня снабжения* 100+, действует на уровне, что затрагивает жизни миллионов или миллиардов верноподданных Империума. Командующие клинами руководят большими участками отдельных завоевательных войн, а командующий крестовым походом ответственен за ведение боевых действий в целом секторе или субсекторе.

Достигшие этого уровня персонажи возносятся в высшие эшелоны Имперской Гвардии. Столь высокие и священные чины даруются лишь единицам, после долгой и яркой карьеры. Столь высокопоставленные люди не подчиняются никому, кроме верховных лордов Терры. Эти персонажи выходят за рамки обычных игр **Only War**. Если ведущий решит вести кампанию дальше, он может воспользоваться игровыми механиками из других систем по **Warhammer 40 000 Roleplay** – например, *влиянием* из **«Возвышения»** (расширения для **Dark Heresy**), что отражает достигнутую персонажами власть и престиж.

«Я оставил позади тысячу звезд и сотню лет, чтобы покорить эту проклятую планету – и я её покорю!»

- Лорд Альберан Варн, осознав, что его флот вторжения потерял в Варпе сто семь лет и что зона «Возмездие», в которую он направлялся, отныне представляет собой тлеющие руины, кишащие тиранидами

Взаимодействие

«И когда они увидят нас в бою, ничто их не спасёт. Они утратят надежду. Они падут ниц перед величием Бога-Императора, могуществом его Империума и великолепием его воинств. Они увидят, что мы – их погибель, их кара, их приговор и их рок. Они будут знать, что мы – воплощение их праведного уничтожения»

- полковник Веркан при Четвёртой битве у Гондайв-Ривер.

Гвардейцы отнюдь не каждый миг своей жизни проводят на поле боя. Игровые персонажи, душа, опора и будущие командиры своих подразделений, в своей каждодневной борьбе на благо Империума будут встречаться с огромным количеством других людей. Завоевать уважение закаленного сотнями боев космического десантника или убедить вышестоящего офицера, что тактика, которой придерживается *отделение*, более надёжна – за все эти действия отвечают т. н. *социальные умения*. Иногда умение правильно вести себя может означать разницу не только между выполнением боевого задания и его провалом, а также между долгой и славной карьерой на службе Богу-Императору и бесславной гибелью в окопах какой-нибудь заштатной планетки.

Социальные умения

В **главе IV «Умения»** описано несколько *социальных умений* – *«Обаяние», «Командование», «Обман»* и *«Запугивание»*. Персонажи могут использовать *«Обаяние»* для того, чтобы произвести хорошее впечатление, *«Командование»* – для отдачи приказов, *«Обман»* – для скармливания своим визави искусной лжи, а *«Запугивание»* – для устрашения. Эти умения, по сути, являются инструментами взаимодействия персонажей со всеми остальными людьми в Империуме.

Использование социальных умений

Игрок не обязан бросать тесты *социальных умений* всякий раз, когда он хочет поговорить с кем-нибудь или заключить сделку. Для выполнения простых действий, не несущих в себе никакого или почти никакого риска, игрок просто поступает так, как поступил бы его персонаж. Исход таких взаимодействий между игровыми персонажами и NPC определяется ведущим. Однако же, игроку следует предпринимать тест *социального умения* всякий раз, когда последствия успеха или провала могут оказать влияние на ход сюжета. К примеру, чтобы уговорить NPC совершить что-либо опасное, запрещённое или противоречащее его принципам (например, принять взятку или скрыть убийство) теста определённо потребуется. В любом случае, нужен тест или нет – решать ведущему, и за ним же остается последнее слово в определении исхода каждой сцены.

Пример:

*Сержант Речтар мучает вокс, тщетно пытаясь вызвать поддержку для своего прижатого огнём отряда. Младший офицер на том конце уже рапортовал вышестоящим, что сектор, в котором находится отделение Речтара, потерян и посылать туда помощь незачем. Учтя, какие чудовищные ругательства сержант изрыгает в вокс, ведущий решает, что тот может применить умение **«Запугивание»**, чтобы убедить офицера отправить «Валькирий» ещё на один вылет.*

Предрасположенность

Множество факторов могут повлиять на успех *социального* теста. Иногда будут важны общее настроение, обстоятельства и личности NPC. Наиболее важно то, как NPC относятся к персонажам – что думают о них и какие эмоции испытывают (или не испытывают). *Предрасположенность* NPC, устанавливаемая ведущим, определяет изначальную сложность *социальных* тестов. Иные факторы могут изменить *предрасположенность*, в зависимости от обстоятельств и желаний ведущего. В **таблице 9-4 «Предрасположенность NPC»** перечислены примеры различного отношения к игровым персонажам в зависимости от используемого *социального умения*.

Успешный *социальный* тест улучшает предрасположенность NPC на один шаг за каждую ступень успеха, неудачный – ухудшает на один шаг за каждую ступень провала. Как правило, отношение NPC к персонажам должно быть хотя бы «равнодушным», чтобы они сделали то, что их просят. При этом такие немотивированные служаки будут тратить лишь половину своего времени на выполнение того, что от них требуется, если оставить их без присмотра. За каждый уровень предрасположенности выше «равнодушного» этот показатель увеличивается на 10%. Если за NPC приглядывать, базовый показатель возрастет на 20%.

Взаимодействие с группами

Когда персонаж использует социальное умение в отношении группы людей – например, командуя отрядом – он бросает один тест, основанный на общей предрасположенности к нему всей группы людей, определяемой ведущим. Тест оказывает влияние на количество целей, равное бонусу Товарищества персонажа за каждую ступень успеха в тесте. Не забывайте о талантах, что могут увеличить это число.

Таблица 9-4 «Предрасположенность»

Сложность	Модификатор	Обаяние	Командование	Обман	Запугивание
Легкая	+30	Обожание	Фанатизм	Легковерие	Ужас
Рутинная	+20	Увлечение	Преданность	Доверие	Страх
Простая	+10	Благосклонность	Лояльность	Принятие	Испуг
Средняя	+0	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие
Трудная	-10	Пренебрежение	Возмущение	Подозрительность	Отвага
Сложная	-20	Презрение	Неблагонадежность	Скептицизм	Доблесть
Очень сложная	-30	Отвращение	Мятеж	Неверие	Безрассудство

Страх и проклятие

«… тогда я и понял, что они мертвы, все мертвы. Теперь я вижу их лица всякий раз, когда закрываю глаза»

- последние слова сержанта Гротрона Фела перед казнью

Правила, описанные ниже, рассказывают о многочисленных угрозах разуму и душе, с которыми может столкнуться персонаж. Они делятся на три отдельные, но связанные друг с другом группы: *страх* (немедленная реакция персонажа на страшные события или жутких существ), *безумие* (долговременные последствия психологических травм) и *порча* (результат оскверняющего влияния Хаоса и запретного знания). В бою применяются лишь правила *страха*. *Безумие* и *порча* описывают то, что происходит с человеком после окончания битвы.

Очки безумия и порчи

Количество *очков безумия* (ОБ) и *очков порчи* (ОП) – это характеристики персонажа, растущие по ходу игры. Они равны нулю при создании персонажа, а их рост отражает урон рассудку солдата (отражается *очками безумия*) и чистоте его души (отражается *очками порчи*). Чем выше эти показатели, тем более сумасшедшим или осквернённым становится гвардеец. Набравший 100 *очков безумия* или *порчи* персонаж будет расстрелян комиссаром (это для его же блага!) или падёт, став врагом Империума. В любом случае, служить в Гвардии он больше не сможет – он потерян в глазах Императора и удаляется из игры.

Страх

Солдат испытывает страх, сталкиваясь со сверхъестественными ужасами и порабощающими разум врагами или вступая в бой с жуткими ксеносами, порождениями безумной науки или кошмарными обитателями Варпа. Когда персонаж встречается со *страшным* врагом или попадает в вызывающую *страх* ситуацию, он должен предпринять тест *страха*. Тест *страха* – это тест Силы воли, модифицированный тем, насколько страшно то, что вызвало тест. В случае успеха персонаж может действовать как обычно. В случае провала, его охватывает *страх*.

Степени страха

Существует множество жутких вещей, но некоторые явно страшнее других. Один-единственный демон может сломить боевой дух гвардейца, но кровожад заставит его навсегда попрощаться с рассудком. В **таблице 9-6 «Степени страха»** показано, какие штрафы применяются к тестам *страха*, в зависимости от того, насколько страшен враг.

Таблица 9-6 «Степени страха»

Степень страха	Модификатор
Страх (1): Испуг	+0
Страх (2): Страх	-10
Страх (3): Ужас	-20
Страх (4): Кошмар	-30

Провал тестов страха

Если в бою персонаж проваливает тест *страха*, он должен немедленно сделать бросок по **таблице 9-5 «Шок»**, прибавив к выпавшему результату +10 за каждую ступень провала теста *страха*. Описанное в таблице происходит немедленно. Если персонаж проваливает тест *страха* в небоевой ситуации, он становиться нервным и получает штраф -10 ко всем тестам и умениям, требующим сосредоточения. Штраф сохраняется до тех пор, пока персонаж находится близко от источника страха (вариант «просто выйти из комнаты и войти обратно» не поможет). Также, провал теста *страха* в небоевой ситуации на три или более ступеней приносит персонажу 1к5 *очков безумия*.

Шок и избавление от него

Иногда персонаж может справиться со своим страхом, после того как первичный шок пройдет. Если в описании эффекта *шока* (в **таблице 9-5**) указано, что персонаж может *оправиться от шока*, значит, пострадавший может предпринять тест Силы воли в своем следующем ходу. В случае успеха, он берёт себя в руки, сбрасывает эффекты шока и может действовать нормально. В случае провала, эффекты сохраняются, но в следующем ходу персонаж может попробовать снова.

Таблица 9-5 «Шок» *(сделайте бросок к100 и прибавьте к результату +10 за каждую ступень провала в тесте страха)*

Бросок к100	Результат
1-20	Персонаж сильно вздрагивает. Он может предпринять лишь одно частичное действие в своем следующем ходу, но после этого может действовать нормально.
21-40	Персонаж трепещет в страхе. Он получает штраф -10 на все тесты до конца сцены, если не *оправится от шока*.
41-60	Содрогаясь в ужасе, персонаж бросается прочь от того, что его напугало. Он не может добровольно приблизиться к источнику страха, но в остальном может действовать нормально, получая штраф -10 на все тесты до конца сцены.
61-80	Ужас парализует персонажа. Он не может предпринимать никаких действий, пока не *оправится от шока*. Оправившись от шока, персонаж получает штраф -10 на все тесты до конца сцены.
81-100	Персонаж впадает в панику и бежит от источника страха, если может. Если бежать некуда, он может предпринимать только частичные действия и получает штраф -20 на все тесты. Убежав от опасности, персонаж должен успешно *оправиться от шока*, чтобы взять себя в руки.
101-120	От ужаса персонаж *теряет сознание* на 1к5 раундов. Очнувшись, он всё ещё содрогается от ужаса и получает штраф -10 на все тесты до конца сцены.
121-130	Совершенно потеряв голову от ужаса, персонаж вопит и неудержимо блюет на протяжении 1к5 раундов. Во время этого припадка он не может предпринимать никаких действий и роняет всё, что держит в руках. Более того, после припадка, персонаж может предпринимать лишь одно частичное действие в ход до тех пор, пока не отдохнет и не успокоится.
131-140	Персонаж истерически хохочет и в маниакальном безумии палит вокруг почем зря или бросается на кого попало с тем, что держит в руках. Это продолжается до тех пор, пока он не *оправится от шока*, или пока не потеряет сознание.
141-160	Персонаж валится наземь и в течение 1к5+1 раундов рыдает, бормочет, истязает сам себя и больше не может делать ничего. Придя в себя, он представляет собой жалкое зрелище и получает штраф -20 на все тесты до конца сцены.
161-170	Разум отказывает персонажу. Он впадает в ступор на 1к5 часов и не может выйти из него раньше.
171+	От всепоглощающего ужаса у персонажа останавливается сердце. Он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или умрёт. Если тест будет пройден, персонаж впадет в ступор, как описано выше.

Безумие

Солдатская жизнь тяжела, и гвардеец по долгу службы будет постоянно сталкиваться со смертью и ужасом. Постепенная утрата рассудка грозит даже самым стойким из героев Империума. Ничей разум, даже закаленный тяготами постоянной войны, не защищён от неотвратимого разрушения ужасами сорок первого тысячелетия, и разум гвардейца – не исключение.

Угроза утраты рассудка в **Only War** показана *очками безумия*. Они отображают испытания, которым подвергается разум персонажа – чем больше очков набрал персонаж, тем ближе он подошёл к сумасшествию. Накопление *очков безумия* приводит к *психическим травмам* – краткосрочным последствиям пережитых ужасов – и *психическим расстройствам* – постоянным отклонениям, показывающим медленное разрушение разума.

Степени безумия

Степень безумия, которая есть у персонажа, определяется количеством *очков безумия*. Каждая степень безумия – лишь общая идея того, в каком состоянии находиться рассудок персонажа и как близко к опасной грани он подобрался. Кроме того, степень безумия определяет модификатор, который применяется к тестам, сделанным для того, чтобы избежать *психической травмы*.

Психическая травма

Психические травмы отражают краткосрочные удары, что понёс рассудок, после того как персонаж пережил нечто ужасное. Когда персонаж накапливает очередные 10 *очков безумия*, игрок должен предпринять тест на *травму*, который представляет собой тест Силы воли, модифицированный в зависимости от того, сколько *очков безумия* накопил персонаж (см. **таблицу 9-7**.

Очень нехорошие вещи

Применение тестов *страха* в небоевых ситуациях во многом отдается на откуп ведущему. Лучше использовать их, дабы показать страх боя или ужас, исходящий от особо жуткого места или тёмного артефакта. Ниже приведены примеры того, какие события могут вызвать тесты *страха* в небоевых ситуациях, и какие причины, кроме особенности *«Страх»* у врага могут вызвать необходимость в тестах.

Страх (1): Испуг (+0): сцена жестокого убийства, малый сверхъестественный или психический феномен – странное свечение, призрачные голоса, плачущие статуи и т. д.

Страх (2): Страх (-10): встреча с тем, кого считал мёртвым, погребение заживо, крупный сверхъестественный или психический феномен – небеса, извергающие кровавый дождь, картины, искаженные вопящими ртами и т. д.

Страх (3): Ужас (-20): внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (человек, сидящий рядом в челноке внезапно умирает, изрыгая червей), мгновения чудовищного прозрения (осознание того, что ты, весь в крови и с горячим лазганом в руках стоишь, окруженный трупами, и не имеешь ни малейшего представления о том, что тут произошло), мертвецы, восстающие из могил по всей планете и т. д.

Страх (4): Кошмар (-30): полномасштабное вторжение демонов, осознание того, что твой провал привел к смерти миллионов, незащищенный взгляд в Варп.

Успех знаменует собой то, что персонаж сумел справиться с кошмарным опытом без последствий. При провале игрок обязан сделать бросок по **таблице 9-8 «Психические травмы»**, добавив к результату броска +10 за каждую ступень провала теста на *травму*. Результат вступает в силу после окончания сцены, в которой персонаж получил *очки безумия*.

Таблица 9-7 «Степени безумия»

Количество ОБ	Степень безумия	Модификатор теста на травму	Расстройство
0-9	Нормальный	Нет	Нет
10-19	Беспокойный	+10	-
20-29	Беспокойный	+10	-
30-39	Беспокойный	+10	-
40-49	Ненормальный	+0	Слабое расстройство
50-59	Ненормальный	+0	-
60-69	Помешанный	-10	Серьёзное расстройство
70-79	Помешанный	-10	-
80-89	Душевнобольной	-20	Острое расстройство
90-99	Душевнобольной	-20	-
100+	Сумасшедший – персонаж удаляется из игры		

Таблица 9-8 «Психические травмы» *(сделайте бросок к100, прибавив +10 за каждую ступень провала в тесте на травму)*

Бросок к100	Результат
01-40	Персонаж становиться замкнутым и пришибленным. Он получает штраф -10 на все основанные на Товариществе тесты на 3к10 часов.
41-70	Персонаж принимается лихорадочно выполнять одно и то же повторяющееся действие (истово молиться, судорожно чистить оружие, и т. д.), не обращая внимания ни на что другое. Все основанные на Интеллекте, Товариществе и Восприятии тесты для него получают штраф -10. Это продолжается 3к10 часов.
71-100	Персонаж постоянно на нервах, видит повсюду опасность и боится собственной тени. Он получает бонус +10 к тестам, основанным на Восприятии, и штраф -10 к Силе воли на 1к5 дней.
101-120	Персонаж получает временную *серьёзную* фобию (см. раздел **«Психические расстройства»**).
121-130	Персонаж чрезвычайно остро отзывается на любой раздражитель и малейшее давление. Перед любым тестом, персонаж должен пройти тест Силы воли или получить штраф -10 на тест. В бою все тесты автоматически получают штраф -10. Это продолжается 1к5 дней.
131-140	Всякий раз, ложась спать, персонаж погружается в яркие и невероятно правдоподобные кошмары. На следующий день и ещё на 1к10 дней измученный недостатком сна персонаж получает один уровень *усталости*.
141-150	От пережитого персонаж временно теряет дар речи. Он не может говорить 1к5 дней.
151-160	Пережив страшное потрясение и став отстраненным, персонаж отказывается от еды и питья и выглядит просто ужасно. Он получает штраф -10 ко всем характеристикам (но характеристики от этого не могут упасть ниже 1) на 1к10 дней.
161-170	Персонаж временно впадает в состояние истерической слепоты или глухоты на 1к10 дней.
171+	Пережитое делает персонажа безразличным ко всему вокруг. Он не может предпринимать никаких действий, но его можно мягко направлять. Это продолжается 1к10 дней.

Лишь безумец имеет силу процветать...

Чем безумнее становится персонаж, тем сложнее его напугать. В самом деле, разве ужасы поля боя могут сравниться с тем, что он видит всякий раз, стоит ему закрыть глаза? Если количество десятков в показателе накопленных персонажем *очков безумия* вдвое (или больше) превышает уровень *страха* чего-либо (см. **таблицу 9-6**), это «что-либо» не оказывает на персонажа никакого эффекта и не вынуждает его бросать тесты *страха*.

Получение психических расстройств

Психические расстройства отражают постоянные, долговременные последствия пережитых в бою кошмаров. У персонажа автоматически возникает новое *расстройство* (или усугубляется старое), всякий раз, когда он набирает определенное количество *очков безумия*. Персонаж получает одно *слабое* расстройство, набрав 40 очков, одно *серьёзное* – набрав 60 очков, и одно *острое* – набрав 80 (то есть, постепенно становиться «ненормальным», «помешанным» и «душевнобольным», как указано в **таблице 9-7**).

Расстройства определяются ведущим, но он может предложить игроку самому выбрать, куда именно поедет крыша у его героя, если пожелает. Для того чтобы *расстройство* усугубилось, персонаж должен уже иметь его в более слабой форме. Например, чтобы расстройство стало *серьёзным*, оно уже должно быть у гвардейца в *слабой* форме.

Степени расстройств

Воздействие *психического расстройства* на персонажа определяет ведущий, но ниже приведены некоторые варианты. В ситуации, когда *расстройство* персонажа проявляется, он должен предпринять тест Силы воли, успех которого означает, что он сумел отстраниться от эффектов *расстройства* на время одной сцены.

Существует три степени расстройств (по возрастанию тяжести):

Слабое: эффекты таких *расстройств* проявляются редко или оказывают не очень сильное воздействие. Все тесты, сделанные для преодоления воздействия *слабых расстройств*, получают бонус +10.

Серьёзное: эффекты таких *расстройств* сильнее и проявляются чаще. Тесты, сделанные для преодоления воздействия *серьёзных расстройств* не получают модификатора.

Острое: эффекты таких *расстройств* очень сильны, а вызвать их может малейший стимул. Все тесты, сделанные для преодоления воздействия *острых расстройств*, получают штраф -10.

Типы психических расстройств

Разнообразие *расстройств*, что могут возникнуть у персонажа, почти безгранично, и ниже описана лишь малая толика. Ведущий может изобретать любые психозы, что будут подходить игровым персонажам и ужасным событиям, что тем довелось пережить. Ниже указаны несколько распространенных психических расстройств и то, как они развиваются от слабых до острых.

Фобия

Персонаж испытывает глубокий страх перед определенной вещью, существом или обстоятельством. Страдающий от фобии персонаж должен успешно пройти тест Силы воли, чтобы как-то взаимодействовать с предметом своих страхов. Чрезвычайно близкий или насильственный контакт с таковым может вызвать тест *страха*. Вот несколько примеров фобий:

Боязнь мёртвых: персонаж испытывает непреходящий страх и отвращение перед трупами и не может находиться рядом с ними долгое время. Быть может, это от того, что трупы далеко не всегда остаются неподвижными…

Боязнь насекомых: жужжащие многоногие хитиновые чудища – источник постоянных ночных кошмаров для персонажа – безликие, бесчисленные и голодные, вечно голодные…

Навязчивая идея или привычка

Персонаж обретает некую привычку, от которой не может избавиться, или его охватывает некая навязчивая идея. Персонаж должен проходить тест Силы воли, чтобы не поступать в соответствии с этой привычкой или идеей всякий раз, когда предоставляется возможность сделать это. Вот несколько примеров:

Клептомания: персонаж ворует маленькие предметы, как только предоставляется возможность. Часто он никак не ценит добычу, просто всякий раз знает, что ему нужно стащить эту вещь. Это весьма опасная привычка для гвардейца, ибо воровство армейского имущества в военное время – тяжкое преступление.

Самоистязание: персонаж испытывает постоянное желание бичевать и умерщвлять свою плоть, дабы очиститься от греха болью (хотя это желание может быть связано с определенными обстоятельствами – например, возникать только после убийств или нечестивых мыслей).

Плоть слаба: персонаж презирает слабость тела, что доставляет ему немало проблем и не раз подводило. Его захватывает идея хирургической модификации плоти и замены её на бионику.

Видения и голоса

Персонаж видит и слышит то, чего нет. В *острой* форме это может привести к полному погружению в мир галлюцинаций.

Мёртвый товарищ: персонаж слышит голос старого, а ныне мёртвого друга, возможно – близкого товарища, которого он не смог уберечь или сослуживца, пожертвовавшего собой, чтобы спасти персонажа. Когда расстройство переходит в *серьёзную* стадию, персонаж начинает и видеть своего друга, а в *острой* – ещё и говорить с ним.

Видения прошлого: персонаж заново переживает страшные мгновения жизни, например, снова и снова вспоминая особенно тяжёлый и кровавый бой. Продолжительность и правдоподобность видений возрастает вместе со степенью расстройства.

Заблуждение

Персонаж находится в плену заблуждения, искренне считая его правдой, несмотря на возражения и доказательства обратного.

Неуязвимость: персонаж верит, что благодаря постоянной удаче или божественному провидению, его невозможно серьёзно ранить. Персонаж должен предпринимать тест Силы воли для того, чтобы не броситься в атаку на очевидно превосходящие силы противника вместо того, чтобы действовать осторожно.

Праведность: персонаж верит, что все, что он делает – праведно и верно, невзирая на цену. Например, он может бессердечно послать войска в бессмысленную атаку, стремясь воплотить свой очевидно провальный план, несмотря на явные доказательства того, что тактику нужно сменить.

Ночные кошмары

Персонаж страдает от правдоподобных и повторяющихся кошмарных снов, в которых его, скованного и беспомощного, препарируют люди в масках или запирают внутрь бесконечного механизма. В конце тяжёлого дня персонаж обязан бросить тест Силы воли, чтобы ночью его не охватили кошмары. При провале, на следующий день он получит один уровень *усталости*.

Избавление от очков безумия

С разрешения ведущего персонаж может снимать *очки безумия*, тратя *очки опыта*. За каждые 100 ОО он может расстаться с одним *очком безумия*. Однако, таким образом, персонаж никак не может снизить *степень* своего безумия или избавиться от *психических расстройств*. То, почему персонажу вдруг полегчало, должно иметь внутриигровое объяснение – долгое лечение, молитвы, пост, покаяние, восстановление сил в тихой и приятной обстановке и т. д.

Порча

Извращающая скверна Хаоса – вечная опасность этой галактики, и даже самые стойкие солдаты не защищены от её губительного прикосновения. Встречи с демонами, тёмные ритуалы и даже само знание о том, что такие вещи существуют, ведёт к порче. Бушующие вихри психоактивных энергий и псевдоматерии, из которых соткано варп-пространство, опаснее любой радиации. Она может мгновенно уничтожить свою жертву, а может изменять её тело и разум, постепенно превращая её в нечто, что не может существовать в рациональной вселенной. Большинство людей стремиться избежать порчи любой ценой, но есть и те, что обнаружив себя стоящими на дороге к проклятию, раскрывают объятия тьме.

Очки порчи

Очки порчи (ОП), во многом, работают так же, как и *очки безумия*, за исключением того, что начисляются они за взаимодействие с Варпом, демонами, участие в тёмных ритуалах и использование проклятых артефактов. Чем больше *очков порчи* накопит персонаж, тем больше он будет от неё страдать. Воздействие *порчи* отражается в риске возникновения у персонажа *осквернений* и *мутаций* (см. **таблицу 9-10 «Степени порчи»**).

Таблица 9-9 «Осквернения»

Бросок к100	Результат
01-10	**Дрожь:** персонаж страдает от множества нервных тиков и мелких судорог, не имеющих никаких медицинских причин. Его Ловкость уменьшается на 1к10.
11-15	**Чёрное сердце:** персонаж становится более жестоким, бездушным и мстительным. Его Товарищество уменьшается на 1к10.
16-20	**Невезение:** всякий раз, когда персонаж использует *очко судьбы*, бросьте к10. Если выпадет 7-10, очко тратится, не оказывая эффекта.
21-25	**Кожный недуг:** тело персонажа покрывают нарывы, струпья и мокнущие язвы. Он получает штраф -20 на тесты *«Обаяния»*.
26-30	**Глаза ночи:** свет причиняет боль персонажу, и если его глаза не защищены, персонаж получает штраф -10 на все тесты, сделанные на ярком свету.
31-33	**Пессимизм:** персонажу трудно сосредоточиться, его мысли приобретают мрачный оттенок и всё видится ему в чёрном свете. Его Интеллект уменьшается на 1к10.
34-45	**Ведьмина метка:** персонаж получает небольшой физический изъян или легко скрываемую мутацию. Она маленькая, но фанатичному охотнику на ведьм или бдительному комиссару хватит и её для того, чтобы отправить персонажа на смерть. Нужно прятать метку получше.
46-50	**Странная одержимость:** действует как *психическое расстройство* «Навязчивая идея» (см. выше), но в данном случае завладевшая разумом персонажа идея зловеща или пагубна (например, коллекционирование фаланг пальцев с тел убитых врагов, ритуальная скарификация, нанесение бессмысленных увечий врагам, чтобы «посмотреть, что там внутри» и т. д.).
51-55	**Ненормальное отвращение:** персонаж чувствует себя плохо, видя, слыша или ощущая запах чего-то совершенно невинного (священные предметы, молитвенники, обнаженная плоть, человеческий смех, свежая еда и т. д.) Встречаясь с вызывающей неприятие вещью, персонаж должен пройти тест Выносливости или получить штраф -10 на все тесты, пока отвратительный ему предмет находится рядом.
56-60	**Усыхание:** персонаж становиться слабым и бледным как труп. Его Сила уменьшается на 1к10.
61-63	**Ночные кошмары:** во снах персонажа терзают демонические видения. Это работает также как *расстройство* «Ночные кошмары» (см. выше).
64-70	**Слабость:** персонаж постоянно страдает от лёгких недугов или фантомных болей, а его раны никогда по-настоящему не заживают. Его Выносливость уменьшается на 1к10.
71-75	**Недоверчивость:** персонаж не может скрыть недоверия и неприятия, которые он испытывает к окружающим. Он получает штраф -20 на тесты Товарищества, когда имеет дело с незнакомцами.
76-80	**Вялый взгляд:** всё, на что персонаж смотрит достаточно долго, кажется ему тёмным, тусклым и прогнившим. Его Восприятие уменьшается на 1к10.
81-83	**Вкус пепла:** еда и питьё обретают отвратительный вкус и почти не насыщают персонажа. Он ест почти через силу, просто чтобы положить что-то в желудок. Все отрицательные эффекты уровней *усталости* удваиваются.
84-90	**Кровожадность:** убийственный гнев никогда не покидает разум персонажа. Будучи ранен в бою, он должен пройти тест Силы воли для того, чтобы позволить врагам сбежать, сдаться или вывести их из строя, вместо того, чтобы поубивать всех до единого (даже если изначально планировалось иное).
91-93	**Провалы в памяти:** персонаж страдает от необъяснимых провалов в памяти. Когда они будут происходить, и что персонаж будет делать во время очередного провала, решать ведущему.
94-00	**Жуткая зависимость:** персонаж испытывает зависимость от какого-то зловещего и необычного вещества (постоянно хочет поедать лепестки роз, пить кровь или слёзы вдов). Это действует как *слабое психическое расстройство* «Навязчивая идея или привычка» (см. выше), но эта привычка настолько пугающая, что может вызвать серьёзные подозрения, если выплывет наружу.

Таблица 9-10 «Степени порчи»			
Количество очков порчи	**Степень порчи**	**Модификатор теста на осквернение**	**Мутация**
01-30	Запятнанный	+0	-
31-60	Осквернённый	-10	Первый тест
61-90	Порченый	-20	Второй тест
91-99	Нечестивый	-30	Третий тест
100+	Проклятый – персонаж удаляется из игры		

Духовные угрозы

Точное количество *очков порчи*, приносимых каким-либо событием, действием или сценой, определяется ведущим. Руководствуйтесь следующими указаниями:

Варп-шок: если персонаж получил *очки безумия* за провал теста *страха*, вызванного варп-сущностью, он также получает количество *очков порчи*, равное уровню *страха* этой сущности (например, тварь с особенностью *«Страх (2)»* принесёт два *очка порчи*).

Разрыв завесы: персонажи, пережившие полноценное проникновение Варпа в тварный мир, получают *очки порчи*. Их количество зависит от масштабов бедствия и того, что именно произошло, и может варьироваться от одного-единственного *очка порчи* до нескольких к10.

Колдовство: применение колдовства, созерцание ужасных ритуалов и призыв демонов всегда оскверняют человека. Небольшие обряды приносят 1к10 *очков порчи*, а большие церемонии – куда больше.

Богохульное знание: как знание само по себе развращает, так и изучение определенных книг или пиктов может принести персонажу *очки порчи*.

Тёмные деяния: злодеяния, совершенные ради обретения запретного знания, ублажения демона или просто ради самого зла, всегда приносят *очки порчи*.

Нечистые речи: многие демоны и вожди сект как никто другой умеют ввести во искушение и заронить зерно сомнения в сердце праведника. Их слова могут совратить того, против кого оказалось бесполезной грубая сила.

Тест осквернения

Когда персонаж накапливает очередные десять *очков порчи*, игрок должен предпринять тест на *осквернение*, чтобы проверить, не нанесла ли скверна буквального урона его телу и душе. Тест *осквернения* представляет собой тест Силы воли, модифицированный в зависимости от того, сколько *очков порчи* накопил персонаж (см. **таблицу 9-10**). В случае провала этого теста, скверна, свившая гнездо в душе персонажа, обретает форму. Приносимые ей метафизические и психосоматические отметины обобщенно называются *осквернениями*. Какое *осквернение* получит персонаж, определяется броском по **таблице 9-9 «Осквернения»**. Если персонаж получил результат, от которого уже страдает из-за провала прошлого теста *осквернения*, он должен сделать новый бросок.

Мутация

Показатель *очков порчи* используется, чтобы отслеживать извращающее влияние Хаоса на тело персонажа. Когда уровень порчи растёт, его плоть может восстать и измениться по воле Тёмных богов. За каждые тридцать *очков порчи*, накопленные персонажем, он должен бросить тест против двух своих характеристик (характеристики игрок выбирает сам), в случае провала которых персонаж получит малую *мутацию* (в форме особенности). Персонаж не может дважды использовать одну и ту же характеристику для сопротивления *мутации*. Игроку стоит делать отметки в листе персонажа, чтобы не забыть, какие характеристики он уже использовал.

Особенности, которые рекомендуется использовать для того, чтобы отобразить малые *мутации*, таковы: *«Слепое»*, *«Копатель»*, *«Ночное зрение»*, *«Страх (1)»*, *«Многорукое»*, *«Природная броня (4)»*, *«Природное оружие»*, *«Четвероногое»*, *«Регенерация»*, *«Размер (Небольшой* или *Крупный)»*, *«Эхолокация»*, «*Ядовитое*». Все эти особенности можно найти в **главе V «Таланты и особенности»**, а приносимые ими изменения внешнего вида остаются на откуп ведущему.

Очисти нечестивца

Хотя комиссарам неведомы все тайны Губительных сил, эти офицеры специально обучены выискивать следы порчи, поклонения Хаосу и мутаций. Любой *член отделения*, у которого обнаружатся явные признаки скверны Хаоса, может быть немедленно казнен бдительным комиссаром.

Если же разойдутся слухи о том, что подразделение или его командир запятнаны скверной, есть все основания ждать визита охотников на ведьм, которые будут разбираться с нечестивцами, невзирая на их боевые заслуги. Более значимые подразделения, скорее всего, посетят аколиты Инквизиции…

Использование Only War с другими играми

«Это не самый тонкий инструмент, но мой самый любимый»

- инквизитор Галдред Йорк об Имперской Гвардии

Only War – это игра о доблести и героизме, и в книгах, посвященным игровым системам **Dark Heresy**, **Rogue Trader**, **Deathwatch** и **Black Crusade** найдется немало NPC, отлично подходящих на роль союзников или противников. Кроме того, другие книги по **Warhammer 40 000 Roleplay** – настоящая кладезь полезной информации об этой игровой вселенной.

Привнесение других игр в Only War

На полях битв сорок первого тысячелетия чего только не повстречаешь. Другие книги по **Warhammer 40 000 Roleplay** предоставят вам массу возможных друзей и врагов.

Dark Heresy

В книгах линейки **Dark Heresy** вы найдете множество сведений о повседневной жизни Империума, о буднях, как простых граждан, так и инквизиторов. Любое боевое задание может свести вместе отделение гвардейцев и члена Святых Ордосов или хотя бы его аколитов. Инквизитор обладает достаточной властью для того, чтобы взять на себя командование отделением, полком или целым военным походом, руководствуясь своими тайными и непостижимыми причинами. Сама природа службы отдаляет инквизиторов от остальных жителей Империума и делает их странными и отчужденными. Вокруг такой центральной фигуры могут вращаться сюжеты целых кампаний.

В **Dark Heresy** вы также найдете множество противников, с которыми *отделение* Имперской Гвардии, теоретически, может столкнуться в бою. Страницы книг этой игровой системы полны описаниями культов, слуг Губительных сил, странных ксеносов, демонов и предателей.

Исходный сеттинг **Dark Heresy**, сектор Каликсида – богатое и разнообразное место для кампании **Only War**. Не стоит забывать, что три типа полков – маккавейские янычары, бронтские длинные ножи и луггнумские сточные крысы – набираются в Каликсиде, да и сам Внешний фронт – лишь один из её субсекторов. Любой сюжет, в котором принимают участие эти полки, только выиграет от знания игроками и ведущим той части космоса, что они зовут домом.

Rogue Trader

В книгах линейки **Rogue Trader** представлены правила на космические бои, что подходят для отыгрыша крупных сражений Имперского Флота, так же как для действий корабля вольного торговца. **Rogue Trader** в подробностях рассказывает о жизни на борту звёздного корабля – опыт, который персонажам **Only War** непременно придётся пережить, когда, во имя Императора, их будут перебрасывать с одной войны на другую.

Хотя в пространстве Коронус (исходном сеттинге **Rogue Trader**) присутствие Гвардии очень незначительно, там таится немало угроз, что готовы протянуть свои щупальца в другие части галактики, так что крупномасштабные войсковые операции в Коронусе всё же случаются, хоть и очень редко. Стоит ли говорить, что обитающие на тёмном фронтире ксеноужасы легко могут дотянуться до Каликсиды. Случалось, что инквизиторы и высокопоставленные вольные торговцы направляли гвардейские полки сражаться в Коронус, без подкреплений и вдали от Империума.

Deathwatch

Соединить в одной кампании **Deathwatch** и **Only War** – задача, что на первый взгляд, кажется элементарной, но на деле оказывается весьма непростой. Очень сложно сгладить различие в уровне силы космического десантника и имперского гвардейца – суперсолдаты-Астартес легко затмевают собой обычных людей. Космодесант в сюжетах **Only War** должен появляться изредка, и каждое явление Ангелов смерти должно потрясать гвардейцев и преисполнять их благоговением.

Однако, Иерихонский рубеж (исходный сеттинг **Deathwatch**) – чрезвычайно подходящее место для гвардейца. Идущий там Ахиллов крестовый поход – одна из самых отчаянных и масштабных войн в галактике, и любой полк Гвардии будет чувствовать себя как дома на одном из трёх фронтов этого колоссального конфликта.

Black Crusade

В книгах линейки **Black Crusade** найдётся огромное количество врагов для героев Имперской Гвардии. Систему создания игровых персонажей в этой игровой системе легко приспособить для сотворения могущественных противников, каких только ведущему угодно – от армий культистов, возглавляемых зловещим предателем, до небольшого, но устрашающего отряда космодесантников Хаоса. Персонажи **Black Crusade** – великолепные антагонисты для имперских гвардейцев, особенно в роли командиров и «долгоиграющих» злодеев.

Корабли теряются в Варпе всё время, и хотя шансы на то, что полк Имперской Гвардии сможет выживать в Вопящем вихре хоть сколько-нибудь продолжительное время, очень малы, эта возможность может стать завязкой для интересной (и тяжёлой) истории, в которой бойцам придётся буквально пройти через ад.

Привнесение Only War в другие игры

Будучи крупнейшей военной организацией в галактике, Имперская Гвардия действует в каждом уголке Империума. Это делает книги линейки **Only War** ценным ресурсом для использования в других играх **Warhammer 40 000 Roleplay**.

Dark Heresy

Персонаж с профессией «Гвардеец» вполне подойдет на роль полевого командира, а крупномасштабные битвы легко вставить в сюжеты **Dark Heresy**, как на одну встречу, так и в качестве части целой кампании.

Кроме того, бои на Внешнем фронте – вполне достойное занятие для инквизитора и его слуг, ведь здесь хватает и ксеносов, и демонов, не говоря уже об ордах еретиков, только и ждущих, чтобы их уничтожили.

Rogue Trader

У каждого вольного торговца уже есть преданное войско из членов экипажа его корабля. Сражения, что ведёт Имперская Гвардия, подчиняются тем же правилам, что замирения воинственных аборигенов частной армией или охранными частями под командованием корабельного архимилитанта или самого вольного торговца. Владельцу патента ничего не стоит начать целый военный поход против какой-нибудь пограничной и не совсем имперской планеты или одного из своих соперников ради выгоды и удовольствия.

Внешний фронт – отличное место для того, чтобы сорвать куш. Расчётливый или отчаянный вольный торговец сумеет обогатиться на одной из кампаний Гвардии, ведя блокады, перебрасывая войска, пиратствуя и набивая карманы, как трофеями, так и имперскими деньгами.

Deathwatch

В **Deathwatch** хватает возможностей звать на помощь союзников, а книга **«Ритуалы битвы»** прямо предлагает запрашивать поддержку имперских сил. Используя **Only War**, игроки смогут создавать более продуманных товарищей по оружию для Караула Смерти, обладающих целыми легионами боевой техники и собственными полковыми правилами, которые легко приспособить под нужды кампании **Deathwatch**.

Black Crusade

Как правило, если персонаж набирает 100 *очков порчи*, он выводится из игры. Однако же, он может продолжить своё существование в **Black Crusade**. Если ведущему и игрокам будут интересны приключения гвардейцев, обернувшихся против Империума, он могут перенести своих героев в **Black Crusade**. Правила на проведение крупных боёв отлично отобразят междоусобицы хаоситов, а возможности создания персонажей **Only War** легко позволяют вам придумать целый полк проклятых предателей. Кроме того, книга правил **Black Crusade** содержит аналогичный раздел, описывающий игромехнические особенности переноса персонажей из других игровых систем.

Правила переноса

Ниже описаны некоторые важные игромеханические особенности переноса персонажей из одной системы в другую. Это не исчерпывающая инструкция, но все спорные моменты всегда разрешаются ведущим.

Ведя игру, в которой участвуют персонажи или иные элементы из разных игровых систем **Warhammer 40 000 Roleplay**, ведущий должен выбрать, какая игровая система будет считаться основной. Все игроки должны будут следовать правилам на бои, сотворение психосил и прочие действия, описанные в основной игровой системе.

Персонажи из других игровых систем используют собственные правила на создание персонажей и их развитие. Эти герои получают *доступ* к умениям и талантам по правилам своей «родной» системы. Многие умения, таланты, особенности и свойства оружия в разных игровых системах имеют небольшие, но важные различия – всегда используется вариант умения, таланта, особенности или свойства, изложенный в основной игровой системе. Ниже указано, в каких игромеханических элементах в **Only War** произошли важные отличия по сравнению с её предшественницами.

Ступени успеха и провала: в предыдущих игровых системах, количество ступеней успеха и провала, которые можно было набрать в тесте, начиналось с нуля – если результат броска костей не превышал нужную характеристику на десять очков, это считалось простым успехом, с нулевым количеством ступеней успеха. В **Only War** такой успех считается одной ступенью успеха, а само понятие «простого успеха» было упразднено. В целом, то, что в прошлых играх называлось «простым успехом» в реалиях **Only War** называется «одной ступенью успеха», то, что было «одной ступенью успеха» раньше, теперь стало двумя таковыми. Учитывайте это при переносе элементов одной игровой системы в другую.

Умения: по сравнению с предыдущими игровыми системами, количество умений уменьшилось, за счет объединения узконаправленных в более широкие – подробнее см. **таблицу 9-11 «Изменения умений»**. Кроме того, некоторые изменения постигли систему постижения умений – в неё добавился новый, отсутствовавший ранее уровень. Любой персонаж прошлых игровых систем, имеющий умение на уровне +20 и талант *«Одарённый»* для этого же умения, в реалиях **Only War** считается обладающим этим умением на ранге «Ветеран». Также стоит отметить, что упомянутый талант *«Одарённый»*, дававший бонус +10 к тестам умения, теперь убран. Кроме того, вырезано было умение *«Инвокация»* (в других переводах – «*Воззвание»*).

Таланты: некоторые присутствовавшие в предыдущих игровых системах таланты в **Only War** были изменены или переименованы. См. **таблицу 9-12 «Изменения талантов»**. Кроме того, некоторые способности, что раньше были талантами, теперь даются кибернетическими имплантатами, действие которых может улучшаться от некоторых талантов, но их совокупный эффект изменился не сильно.

Особенности: некоторые присутствовавшие в предыдущих игровых системах особенности в **Only War** были изменены или переименованы. См. **таблицу 9-13 «Изменения особенностей»**. Особое внимание обратите на измененные правила *«Сверхъестественных характеристик»* – они важны для всех героев **Deathwatch**, некоторых ксеносов **Rogue Trader** и высокоуровневых персонажей **Dark Heresy**. При переносе в **Only War** бонусы этих существ нужно будет пересчитать.

Свойства оружия: некоторые присутствовавшие в предыдущих игровых системах свойства оружия в **Only War** были изменены или переименованы. См. **таблицу 9-14 «Изменения свойств оружия»**.

Таблица 9-11 «Изменения умений»

Умение в Only War	Умение в предыдущих игровых системах
Акробатика	Акробатика, Побег
Атлетика	Лазанье, Плаванье
Бдительность	Бдительность, Чтение по губам, Поиск
Обаяние	Обаяние, Исполнитель
Торговля	Бартер, Торговля, Оценка (только в вопросах определения цены)
Логика	Логика, Азартные игры, Тактика
Языкознание	Шифры, Грамотность, Тайный язык, Язык
Медика	Медика, Химика (в других переводах – *«Химия»* или *«Химпользование»*)
Управление	Вождение, Пилотирование
Парирование	Раньше не было умением; любой персонаж, взявший улучшение Ближнего боя, или имеющий Ближний бой 50+ получает *«Парирование»*.
Скрытность	Скрытность, Бесшумный шаг (в других переводах – *«Тихое движение»*), Слежка
Выживание	Выживание, Выслеживание, Звероводство (в других переводах – *«Дрессура»*)
Пользование техники	Взрывотехника (в других переводах – *«Подрывное дело»*), Пользование техники (в других переводах – *«Технология»* или *«Техпользование»*)
Выносливость †	Кутёж (в других переводах – *«Стойкость»*)

† Навык «Стойкость» (он же «Кутёж») был убран и теперь вместо него используется простой тест Выносливости

Таблица 9-12 «Изменения талантов»

Талант в Only War	Талант в предыдущих игровых системах
Владение оружием	Пистолеты, лёгкое оружие, тяжёлое оружие; в прошлых играх требовался отдельный талант на владение каждым классом оружия, в **Only War** для всех классов используется один талант.

Таблица 9-13 «Изменения особенностей»

Особенность в Only War	Особенность в предыдущих игровых системах
Свирепый натиск (+X)	Вместо добавления +3 к урону, нанесенному атаками в тот же раунд, в котором был совершен *натиск*, эта особенность добавляет +X.
Демон (+X)	Теперь эта особенность увеличивает бонус Выносливости путем не умножения на 2, а увеличения на X. В целом, 3-5 очков увеличения бонуса примерно равны прошлому удвоению.
Смертоносное природное оружие	Раньше эта особенность называлась *«Улучшенное природное оружие»*.
Многорукое (X)	Теперь у этой особенности появился показатель (X), и она может давать разное количество рук.
Четвероногое	Теперь эта особенность увеличивает *скорость передвижения* путем не умножения бонуса Ловкости, а увеличения его на +2 за каждую пару ног после первой. *Скорость* существ из старых книг нужно будет пересчитать.
Ядовитое (X)	Теперь эта особенность наносит урон всем, успешно атаковавшим её владельца, а штраф на Выносливость равен 10 × X.
Сверхъестественная характеристика	Эта особенность больше не умножает бонус характеристики, а увеличивает его на X. В целом, 3-5 очков увеличения бонуса примерно равны прошлому удвоению.
Сверхъестественная скорость	Этой особенности больше не существует. *Скорость передвижения* теперь увеличивает *«Сверхъестественная Ловкость»*, чего она раньше не делала.

Таблица 9-14 «Изменения свойств оружия»

Свойство в Only War	Свойство в предыдущих игровых системах
Оглушающее (X)	Раньше свойство *«Оглушающее»* не имело показателя. Свойство *«Оглушающее»* из прошлых книг, в реалиях **Only War** считается *«Оглушающим (0)»*.
Разящее (X)	Из-за изменений в механике *«Сверхъестественных характеристик»*, это свойство также изменилась. Старое *«Разящее (1)»* примерно соответствует новому *«Разящему (3-5)»*.
Огненное, Распыляющее	Старое свойство *«Огненное»* разделено на два – одно дает шанс поджечь цель, другое описывает способ атаки. Оружие из старых книг, что имеет шанс поджечь цель, получает новое свойство *«Огненное»*, а всё, что уже было *«Огненным»* в старых книгах, в **Only War** имеет оба свойства – и *«Огненное»* и *«Распыляющее»*.
Примитивное	Раньше *«Примитивным»* также назывался тип оружия, которое в **Only War** именуется «Низкотехнологичным». *«Примитивное»* теперь – это только свойство оружия. Оружие, что принадлежало к типу «Примитивного» в старых книгах, в реалиях **Only War** будет относиться к типу «Низкотехнологичного» и иметь особенность *«Примитивное (8)»* (показатель может быть выше или ниже, в зависимости от конкретного оружия)
Надёжное	Теперь *надёжное* оружие даёт *осечку* только при выпадении 00 на костях.
Разброс	Изменения, что претерпело это свойство, больше не связаны с количеством ступеней успеха.
Несбалансированное, Громоздкое	Оружие с этими свойствами больше нельзя использовать для *молниеносных атак*.

Всегалактическая война

Империум Человечества

•

Внешний фронт

•

Война! Мракозуба

•

Северов доминат

Глава X

Всегалактическая война

«Началась эпоха битв. Вокруг всё новых и новых звёзд разгорается пламя войны. Повсюду твердыни человечества утопают в крови, а из тьмы выступают наши древние враги. Чувствуя нашу слабость, они идут за добычей. Они знают – как и мы – что надвигается ночь, и скоро огонь жизни смертных потухнет. Мы знаем – в отличие от них – что придёт новый рассвет, и настанет новый день, когда мы воспрянем, а они будут низвергнуты во тьму навсегда. Началась эпоха битв…»

- проповедь первая, «Инквизиториум Уникус»

Бессчётные тысячи лет человечество не знало ничего, кроме войны. С незапамятных времен брат убивал брата во имя справедливости, прогресса, свободы или одной из тысяч лживых вер. Но никогда ещё за всю историю беспрестанной борьбы человечества за выживание, на его руках не было столько крови, в сердцах – столько ненависти, а в умах – столько дьявольских стратагем, сколько сейчас, в конце сорок первого тысячелетия. Очень долго развязанные людьми войны и разрушения охватывали лишь один каменный шарик – Землю или Святую Терру. Но сорок тысяч лет назад человечество вырвалось из кровавого горнила своей колыбели и понесло войну к звёздам. На миллионы миров, с одного края галактики до другого, ступила нога человека. Одни были колонистами, другие – завоевателями, и не осталось мира, не опалённого пламенем разрушения. Под поступью человечества горели планеты, и целые виды гибли в огне.

Но лишь еретик или последний глупец будет обвинять человечество в бессмысленной или несправедливой жестокости столь кровавого пути. Даже до того, как отряхнуть со своих ног прах Старой Земли человечество воевало за само своё существование. Подгоняемое и преследуемое тёмными страстями, человечество всегда стремилось к выживанию. Бесчисленные эоны оно стояло на грани гибели, пока не вырвало себя из пучины варварства и не облачилось в одежды цивилизованности. Тогда человечество быстро обнаружило, сколь большую пользу принесла цивилизация – не философии или искусству, но науке. Обуздав стихии творения, люди получили в свои руки такие возможности разрушения, о которых и мечтать не могло. Человечество вновь встало на грань гибели, будто бы снова вернулось в первобытную тьму.

Со временем, однако, люди овладели технологиями и обратили свои взоры к далёким звездам. Человечество боролось за существование, и живя в пещерах, и живя в небоскребах, но с открытием новых бескрайних горизонтов, эта борьба во мгновение ока стала стократ более ожесточенной. Люди сделали первые, робкие шаги за границы своей родной системы и начали покорение галактики, предвещая эпоху, почти неизвестную схоларам сорок первого тысячелетия. В каких войнах человечество сражалось тогда, какие ужасы превозмогало и какого величия достигло, ныне можно узнать только из помутившейся народной памяти и перевранных легенд. Конечно же, человечество встречало и уничтожало иные расы, подчас столь же древние, как оно само, быть может – и те, что были намного старше. Нет сомнений, что первая звёздная империя землян, была построена на пепелище других цивилизаций, чьи останки гниют под пятой человечества и по сей день.

Но каких бы высот человечество ни достигло в ныне забытые эпохи, всё это было потеряно в последующие. Одни говорят, что сами технологии обернулись против своих творцов – души ма-

шин, на которые человек привык полагаться, предали создателей и принялись уничтожать всё на своём пути. Другие утверждают, что виной всему были незамеченные прежде расы чужих, обрушившие доселе невиданную мощь технологий на ослеплённое гордыней человечество, считавшее себя вершиной прогресса. Третьи шепчутся о том, что люди пробудили давно дремлющие силы, что в один миг разрушили всё, достигнутое тысячелетиями и отбросили человечество в новый ледниковый период, под тусклый свет жестоких, чужих звезд.

Пав столь низко, человечество долгие столетия не лелеяло планов более амбициозных, чем пережить ещё один день. Населённые людьми планеты были брошены на произвол судьбы в непроглядной тьме бесконечной ночи. Вскоре они забыли, что когда-то были частью могучей межзвездной империи. Каждый пришёл к обожествлению прошлого или почитанию предков, и мир погрузился в эпоху невероятного варварства и суеверий.

Но человек, что ходил по Земле с начала времён, взялся за неподъемный труд объединения разрозненных племён Терры, а потом – и всей галактики. Тот, кто позже будет наречён Императором, а потом – Богом-Императором, начал Великий крестовый поход, основав крупнейшую и, быть может, последнюю звёздную империю в долгой и кровавой истории человечества.

Империум Человечества

«Империум! Как он могуч! Как широки его границы! Гибнет один мир – десять других приходят вместо него! Страшитесь нас, ибо мы считаем жизни планет, а не людей!»

- кардинал Морий Блейт, экклезиарх-примас

Раскинувшийся на всю галактику Империум был основан, когда варп-штормы, на тысячи лет изолировавшие друг от друга останки древней державы человечества, утихли, и Император, величайший из когда-либо живших людей, выступил с Земли во главе своих армий, чтобы объединить давно утраченные миры. Многие встречали его как спасителя, хотя находились и те, кого крестоносцам Императора приходилось ставить на колени. Некоторые миры пребывали под владычеством ксеносов, и если некоторым ксеноцивилизациям позволили существовать дальше, большинство было слишком чудовищны, чтобы оставлять их жить. Два столетия Император вёл свои армии до тех пор, когда возвращенные миры не стало возможным объединить в одно целое. Вернувшись на Терру и начав приготовления к следующему шагу в создании величайшей звёздной империи в истории, Император передал командование крестоносным воинством своему самому любимому сыну – Гору, примарху Космического Десанта.

Но Гор оказался верен иным силам – не Императору, но поработившим его душу злокозненным богам Хаоса. Гор развратил половину армий своего отца и вверг новорожденный Империум в распрю, подобной которой галактика ещё не знала. Она полыхала львиную долю десятилетия и всё, чего достиг Император, сгорало на погребальных кострах всеобщей гражданской войны. В конце концов, Гор осадил Терру, последнюю твердыню, и свет человечества потухал, ибо тьма была в шаге от победы. Когда судьба целого вида повисла на волоске, Император встретился со своим сыном лицом к лицу, и сразился с ним в поединке, исход которого определил историю человечества на следующие десять тысяч лет. Отец убил сына, сам получив страшные, неизлечимые раны, из-за которых его изуродованное тело было подключено к системам поддержания жизни Золотого трона. Там тело Императора пребывает и по сей день – сморщенная и иссохшая тюрьма для самого могущественного и чудесного разума, что когда-либо порождало человечество.

Разрушенный по время Ереси Гора Империум медленно восстанавливался, без всякой надежды достичь тех высот, на которые хотел вознести его Император. Великий крестовый поход держался на надежде, разуме и сотрудничестве – добродетелях, что изгнали из людских сердец и умов варварство и суеверия. После разрушительной гражданской войны, пронёсшейся по всей галактике, верность таким идеалам виделись всем наивностью, или даже преступной беспечностью. Надежда покинула людей, вновь явивших миру своё стремление разрушать всё, чего удалось достигнуть. Разум был бессилен перед демонами, которых освободила эта война. Сотрудничество обратилось в порабощение, ибо лишь полная покорность власти могла дать надежду на выживание среди ужасов, с которыми столкнулось человечество.

А после всеобщей войны, эти ужасы окружили раздробленный Империум со всех сторон. Будучи расползшимся по всей галактике скоплением секторов, каждый из которых был скоплением миров, Империум не имел чётких рубежей, которые можно было бы защитить армиями и крепостями. Чужие, изгнанники и стократ худшие враги, обитающие в глубинах неведомых пределов между секторами, могли напасть откуда угодно. Но века сменялись тысячелетиями, расцвет – упадком, и человечество худобедно переживало каждую постигающую его катастрофу – от вторжений чужаков и религиозных схизм до куда более страшных бедствий.

Единственным, что не изменилось за все прошедшие столетия, была война, и ни один из более чем миллиона миров не остался в стороне от неё. Империум настолько огромен, что централизованно управлять им невозможно, и каждый мир, сталкиваясь с врагом, внешним или внутренним, должен рассчитывать, в первую очередь, на себя. Правитель каждого мира обладает абсолютной властью. Его единственный долг перед звёздной империей – регулярно отлавливать обладателей опасного психического дара да отправлять не меньше одной десятой части планетарных вооруженных сил на войны Империума.

В Империуме не найти двух похожих миров – одни покрыты джунглями и населены варварами, другие – дом для утонченных ульевиков, но каждый из них обязан защищать себя сам. Тот, кто каждый день не трудится в поте лица, производя оружие и припасы, будет служить на передовой, неважно, находится она на этой же планете или озаряется лучами чужого солнца за многие световые года отсюда. Империум – огромное и дряхлое существо, все силы которого уходят на ежечасную борьбу за выживание всего человечества. В бесконечных страданиях, эта едва работающая система пожирает сама себя, разрушая целые миры и империи ксеносов. Но каким бы он не был немощным, Империум живёт, а человечество уверовало в свою судьбу настолько, что не сделает ничего, чтобы противиться ей. Для владык человечества нет цены, слишком высокой, если она будет заплачена для того, чтобы Империум протянул ещё хоть один день – и пусть хоть звезды погибают!

В такой битве за выживание нет места личности. Каждый мужчина и женщина – лишь крохотная пометка на огромной летописи, что подходит к концу. Концу, где разыграется последняя битва, в которой решится судьба человечества и всей галактики, на которую оно претендует.

Повелители Человечества

«Человек может умереть, но остаться жить, если его труд – часть общего дела. Время скрывает в себе множество позабытых деяний, а великие события – не более чем кульминации удачно вложенных мыслей. Мы должны не только благодарить скрытых во тьме предков, но и переживать каждый следующий день, чтобы потомки могли продолжить наше дело»

- «Гармония эонов»

Жестокая необходимость делит огромные массы человечества на множество сословий и каст, и хотя есть немало людей, живущих на грани двух классов, подавляющее большинство насильно причислено к одной из жёстко контролируемых социальных групп. Такая структура должна насаждаться непреклонно, ибо если она рухнет, всех ждёт беззаконие и смерть.

Варп

Империум настолько велик, что путешествия между его мирами и секторами вообще возможны лишь потому что человечество способно странствовать по так называемому Морю душ, также именуемому Эмпиреями или просто Варпом. Ирреальное измерение чистой энергии, Варп – это бурлящий океан, неразрывно и непостижимо связанный с тварным миром. Мистики и безумцы говорят, что в Эмпиреях обитают несформированные неразумные души смертных и потому происходящее там – отражение страстей, кипящих здесь. Когда в галактике гремит война, Варп клокочет и кипит от ненависти. Когда смертные интригуют и предают друг друга, Варп пенится их злобными умыслами. Кощунства и осквернения, творимые в Материуме, отражаются в Варпе вскриками боли и наслаждения. Когда всё, что создано смертными, гибнет из страсти людей к разрушению, смерть и перерождение переполняют Эмпирей.

Зачатки эмоций в Варпе соединяются в течения, которые, столкнувшись, становятся бушующими штормами. Из них страсти смертных порождают чудовищ. Пробудившись, будущие боги питались эмоциями, что породили их, и побуждали смертных на новые проявления, породив бесконечный круг, что существует столько же, сколько живут на свете смертные расы. Многие из едва родившихся сущностей Варпа угасли или умерли вскоре после появления, но несколько достигли недосягаемого для иных могущества. Это и есть Губительные силы, четыре бога Хаоса – Кхорн, Кровавый бог; Тзинч, Меняющий пути; Слаанеш, Тёмный князь; и Нургл, Отец разложения. Хотя смертным не постигнуть желаний и страстей этих существ, люди, достаточно глубоко обманутые или отчаянные, рассчитывают получить малую толику божественной силы и управлять ею, для чего поклоняются этим богам и славят их по всей галактике. Некоторые из этих безумцев достигали своей цели, и вселенная страдала от их честолюбия. Но большинство не способно выдержать необузданную мощь Варпа – души этих незадачливых культистов сгорают дотла, а тела преображаются в скулящие и извивающиеся комки пузырящейся плоти и щупалец.

Неудивительно, что путешествия в Варпе, то есть царстве, населенном подобными существами, немало страшат многих людей, но без варп-путешествий Империум перестанет существовать как единое целое. Путь, что в реальном мире занял бы столетия, по Морю душ можно преодолеть за несколько дней. Корабль может спокойно передвигаться в Варпе, окружив себя полем Геллера, укрывающим его от голодных тварей, что порождают Эмпиреи. Варп необходим для выживания Империума и вполне может стать причиной его окончательной гибели.

Обычный житель Империума почти ничего не знает о межзвёздных путешествиях и, скорее всего, никогда в жизни не ступит на землю чужой планеты. Вместе с тем, каждый год бесчисленные миллионы людей вырывают из стоячего болота повседневности, завербовывая в Имперскую Гвардию, и отправляют на войну за много световых лет. Для большинства тех, кто вообще не знал о возможности варп-путешествий, идея существ, которые охотятся за ними день и ночь, ещё более ужасающа.

На самой вершине власти находится Император, тот, кого большинство подданных веками славят как бога. Хотя со времен своего заключения в Золотой трон на заре эры Империума, Повелитель Человечества остаётся безмолвным, нет сомнений, что его разум по-прежнему здоров и остёр, несмотря на то, что миллионная свита так и не получила ни единого намёка на это. С окончанием Ереси Гора, когда Император превратился в номинального главу своего царства, от его имени стали править другие люди. Сенаторум Империалис – больше известный как совет верховных лордов Терры – ныне ответственен за управление Империумом, насколько это вообще возможно. На деле, эти величайшие люди занимаются лишь стратегическим планированием в общеимперских масштабах – у них нет ни времени, ни возможности распыляться на мелочи. Верховные лорды в ответе не за планеты и даже не за сектора, но за целые регионы галактики. Их главная забота – война, переброска сил и припасов из одной части галактики в другую. Они не удостаивают своим вниманием отдельные планеты или звёздные системы, вместо этого решая судьбы целых империй ксеносов и зон боевых действий, раскинувшихся на бескрайних просторах космоса. Верховные лорды вправе мобилизовать промышленную мощь целых секторов и призывать на войну миллионы мужчин и женщин, чтобы отвоевать потерянный регион и восстановить его. Когда появляется внешняя угроза – как например, на Восточной окраине, куда прибыли тиранидские флоты-ульи – верховные лорды способны привести в действие планы обороны, что охватят целые регионы Империума и принесут плоды через десятилетия или даже века.

Сенаторум Империалис – единственный, кто способен строить и воплощать столь великие планы, ибо только его поддерживает невообразимо огромная армия чиновников, управителей и писцов, именуемая Духовенством Терры или же Администратумом. Эта расползшаяся по всей галактике бюрократическая машина делится на множество ведомств, некоторые из которых абсурдно многолюдны и вездесущи, другие же неизвестны почти никому и чертовски скрытны. Администратум занимается не управлением отдельными мирами – это дело губернаторов – но направляет работу огромной системы, в которой каждая планета – лишь маленький винтик. Десятина должна собираться, квоты – выполняться, а межзвёздная торговля – регулироваться, дабы Империум сохранял силу и всегда был в состоянии продолжать свои войны. Миры-ульи, обладающие невероятными производственными мощностями, но неспособные прокормить собственное население, должны получать провиант с ближайших агромиров – и Администратум следит за тем, чтобы эти поставки велись без перебоев. Население за множество поколений не должно сократиться, чтобы в будущем пополнило ряды ещё не собранных армий – следить за этим тоже должен Администратум. Боевые корабли Имперского Флота нужно заложить на верфях за десятилетия до того мига, когда они понадобятся, поэтому целые армии писцов и прогностикаторов посвящают свои жизни предсказаниям грядущих галактических войн.

Хотя никакое подразделение Администратума никогда не может забыть о постоянных войнах, есть одно, что ничем другим и не занимается. Департаменто Мунитурум обеспечивает всё необходимое колоссальным армиям Империума и исполняет относящиеся к войне в любых её проявлениях диктаты Сенаторум Империалис. Из рядов военных администраторов Мунитурума выходят генералы и штабисты имперской военной машины – люди, посвятившие свои жизни защите владений Императора.

Империум делиться на пять крупных, включающих невозможно огромные части космоса зон, именуемых сегментумами. В каждом из них есть своя крепость, служащая базой для высших военных чинов сегментума и перевалочным пунктом для флотов и армий, отравляющихся на далёкие театры военных действий. Каждая из таких крепостей – неприступный бастион, что готов выдержать самый решительный штурм. Они во всех смыслах, предпоследняя линия обороны Империума, ибо, если эти твердыни падут, следующей жертвой врага станет сама Терра, и ни один из защитников крепостей не смирится с этой мыслью.

Военную машину Империума возглавляет один из верховных лордов – верховный лорд-милитант. Однако за обладателем этого титула не закреплено постоянное место в совете, и потому не всегда эта должность вообще кем-то занята. Реальная власть находится в руках лордов-милитантов, старших генералов Имперской Гвардии и адмиралов Имперского Флота, пребывающих в крепостях сегментумов и командующих огромными армиями и эскадрами. Именно из числа этих людей верховные лорды выбирают кандидатов, что возглавят спланированные ими крестовые походы или операции по обороне регионов космоса, и на них возлагают священную обязанность воплощать свои планы в жизнь. В очень редких случаях, задуманное лордами предприятие настолько серьёзно, что не обойтись без введения особой

должности – военного магистра. Назначение на неё – крайне редкий случай, и никогда не бывает двух военных магистров одновременно. Обладатель таких полномочий по могуществу мало уступает верховному лорду. Поскольку носитель именно такого титула десять тысячелетий назад поставил Империум на колени, многие предпочитают использовать одно из нескольких иных названий, самое расхожее из которых – лорд-солар. Военные магистры – поистине величайшие лидеры, обладающие неоспоримой властью. Они ведут крестовые походы против империй чужаков, несут свет в тёмные пределы галактики и покоряют новые земли для Империума или отвоёвывают давно потерянные владения человечества.

Но даже лорды-милитанты, командующие огромными силами из крепостей сегментумов, зачастую неспособны вникать в особенности войн отдельных секторов. Эта задача ложится на плечи местных отделений Департаменто Муниторум, что заботятся обо всём необходимом для набора армий и их снабжении. Несмотря на то, что каждом секторе есть представитель Администратума – его лорд, выступающий в роли номинального главы региона и ведущего его внутренние дела – куда больше власти сосредоточено в руках планетарных губернаторов. От этих, так называемых «пэров Империума», требуется содержать собственные вооруженные силы, заботиться об их подготовке и отправлять часть в распоряжение Департаменто Муниторум по требованию. Губернаторы часто сталкиваются со множеством проблем, не последняя из которых – восстания, налёты пиратов и чужаков. Быть может, именно перенесенные планетой страдания в сочетании с его военными традициями, позволяют ей создавать полки великолепных солдат, идеально приспособленных к войне на своей родине. Некоторые из таких частей крайне узкоспециализированы, другие же благословлены бесконечными поколениями благородных предков, из деяний которых можно черпать вдохновение. Планетарные правители, что небрежно обходятся с таким наследством, очень быстро получают порицания в наиболее суровой форме. Если, по мнению Администратума, губернатор не выполняет свой долг перед Империумом, ему предложат подать в отставку, а буде он откажется, для решения этого вопроса будут отправлены карательные силы. Таков бесконечный цикл войны, на котором основан Империум.

Войны Императора

«Каждый уничтоженный чужак – это душа, освобожденная из вечных оков. Каждая прерванная жизнь чужака – это душа человека, вознёсшаяся к славе. Наша общая судьба писана кровью чужаков. Мечом и копьём убивай чужаков. Не можешь застрелить или сжечь чужака – заруби его. Лазером и очищающей плазмой, развеивай прах чужаков среди звезд. Зубами и кулаками, ударами молота, топором и снарядом, ядовитыми бомбами, вирусными торпедами и термальными минами… Убивай их… Убивай их… Убивай их всех!»

- литания отвращения

Указ, древний, как сам Империум, повелевает каждому из миллионов миров во владениях Императора самому заботиться о своей обороне. Каждая планета должна содержать вооруженные силы, сообразные своим потребностям и обстоятельствам, что смогут защитить её от угроз внешних и внутренних. На густонаселённых мирах под ружьём миллионы солдат. Менее людные планеты способны содержать лишь небольшие контингенты подготовленных мужчин и женщин, которые в случае кризиса, могут быть расширены за счет иррегулярных и резервных частей. Миры-фронтиры часто вовсе не располагают регулярной армией и полностью полагаются на дурно снаряженное и едва обученное ополчение. Какова бы ни была обстановка на планете мире, когда на неё приходит война, что в сорок первом тысячелетии случается весьма часто, защитникам приходится встречать врага лицом к лицу – зачастую, в одиночку.

От сил планетарной обороны никто не требует сражаться где-либо, кроме своей родины. Однако же, владения губернатора, под чьим началом служат эти солдаты, часто простираются за пределы планеты и затрагивают другие миры звёздной системы. Эти владения обычно второстепенны и редко являют собой нечто большее, нежели разбросанные там и сям шахтёрские комплексы, аванпосты и дозорные станции. Местные вооруженные силы могут обладать простенькими внутрисистемными судами, но почти никогда не располагают кораблями, способными входить в Варп.

Кризис может начаться самыми разными способами. Мятежники могут поднять бунт даже в самом жёстко контролируемом обществе, и чтобы подавить их выступления и схватить зачинщиков понадобятся целые армии. Пираты, налётчики и работорговцы могут напасть, придя из глуши космоса, что раскинулась меж населенных систем, причем такие разбойники чаще бывают предателями-людьми, чем ксеносами. Случается, что соперничающие планетарные лорды идут войной друг на друга, борясь за природные ресурсы, которые каждый считает своими по праву.

Адептус Кустодес

Адептус Кустодес – мрачные стражи тронного зала Императора, могучие воины, как говорят, более стойкие и совершенные, чем даже космодесантники. Облачённые в золотые доспехи, выкованные мастерами-оружейниками и древние, как сам Империум, кустодии несут вечный караул подле иссохшего тела Императора Человечества. Говорят, что никто, замышляющий причинить зло Императору, не может даже ступить на землю Святой Терры втайне от Адептус Кустодес. И, определенно, никто не может приблизиться к Золотому трону, минуя неусыпные взоры охраняющих тронный зал кустодиев и богомашин-титанов, чьи орудия способны уничтожать целые армии.

В таких обстоятельствах силы планетарной обороны действуют как частные армии, служа орудием удовлетворения амбиций своих господ, что призывают в строй миллионы ради захвата желанных миров. В целом Империум не обращает внимания на такие войны до тех пор, пока они не мешают губернаторам платить десятину и не приводят к широко разрастающимся беспорядкам. Если творимое беззаконие охватит другие регионы или помешает делам Империума, ответ будет стремительным и жестоким – и правые и виноватые будут сокрушены, а своенравных лордов сменят более покладистые.

Если угроза слишком велика или сильна для того, чтобы с ней могли справиться силы планетарной обороны, правитель может и должен призвать помощь. С терпящего бедствие мира разойдутся астропатические сообщения и, благодаря природе астротелепатической связи, скорее всего, их примут на каждой планете, входящей в довольно большую сферу, центром которой служит источник сообщения. Впрочем, на варп-связи никогда нельзя полагаться, и вполне может случиться так, что миры, расположенные дальше, получат сигнал бедствия раньше, или что само сообщение будет страшно искажено и практически неразборчиво. Как будто этого мало, стоит помнить, что многие путешествия в Варпе проходят по знакомым и более или менее постоянным маршрутам. Если же между двумя планетами такого маршрута нет, помощь просто не успеет прийти – с тем же успехом эти миры могут находиться на разных краях галактики.

Как только просьба о помощи будет принята, за дело берётся пребывающая на планете миссия Департаменто Мунитorум, запуская хорошо подготовленную цепочку событий. В зависимости от природы угрозы, о которой было сообщено, до десяти процентов – а иногда и намного больше – местных вооруженных сил будет немедленно «принято» в Имперскую Гвардию. Эти силы, до недавних пор находившиеся под прямым управлением планетарного лорда собираются на торжественную и величественную церемонию, где их свежесформованный полк получает номер, который, вполне возможно, носило множество других полков, ранее призванных с этого мира. Затем полки всходят на борт кораблей Имперского Флота и отправляются в путь на войну, который может занять, в зависимости от прихотей Варпа, дни, недели или даже месяцы.

На борту могучих войсковых транспортов новоиспечённым гвардейцам не дают ни одной свободной минуты, подвергая их постоянным испытаниям, тренировкам и психологической обработке. От части снаряжения, которое не достать нигде, кроме родного мира полка, нередко отказываются, ведь постоянно гонять конвои от фронта к далёкой родине солдат попросту невозможно. Если это будет необходимо, гвардейцам выдадут оружие и экипировку стандартных моделей и без передыху будут вбивать умение пользоваться ими. Но на деле, большинство полков сохраняет собственную униформу и снаряжение, несмотря на их необычность или анахроничность и прибывает на театр военных действий в полной боеготовности.

Случается, что неоперившиеся полки не первыми попадают в самое пекло. Вперед них на войну прибывают наиболее мобильные войска Империума – сверхлюди-космодесантники, великие воины, располагающие кораблями, достаточно автономными и быстроходными, чтобы доставить астартес едва ли не в любую точку галактики. Мало найдется воинов смертоноснее их, и направлять космодесантников куда-либо, кроме самого сердца врага – преступная трата ресурсов. Астартес не ведут войн на истощение – это дело для Имперской Гвардии.

На призыв осаждённого мира могут ответить в другие силы, включая Имперский Флот, чьи могучие корабли способны обрушивать на планеты устрашающие орбитальные бомбардировки, что не оставят в живых ни одного врага. Жаль, что флотские наземные силы не годятся для долгих или крупномасштабных войн. В зону боевых действий могут устремиться наёмные роты, спеша предложить свои услуги отчаявшимся защитникам, силы Экклезиархии, частные армии вольных торговцев или домов навигаторов, или даже войска могучих и воинственных инквизиторов.

Однако же, если все эти силы не смогут добиться быстрой и решительной победы, тяготы долгой войны лягут на плечи имперских гвардейцев. В ответ на каждый возникающий кризис формируется множество полков, но природа варп-путешествий не позволяет рассчитать, когда они прибудут в нужное место, и прибудут ли вообще. Не раз случалось, что целые армии были в пути десятки и сотни лет. Бывало и что готовое к столкновению с врагом войско обнаруживало, что мир, на который их послали, превращен в голую пустошь или даже вовсе захвачен какой-нибудь империей чужаков.

Прибыв в точку назначения, гвардейцы немедленно с головой погружаются в водоворот войны. Первые же потери могут оказаться столь тяжелы, что полк перестанет существовать за несколько дней или даже часов после развертывания. Те, кто переживут первоначальное потрясение, быть может, в будущем станут ветеранами, опорой всего полка, неизменно идущими от победы к победе. Стоит ли говорить, что постепенно полк становится жалкой тенью самого себя, получает новое и зачастую незнакомое снаряжение на замену тому, что солдаты получили на родине. В униформе появляются новые элементы и постепенно часть совершенно преображается.

Полк неминуемо несёт потери, и поредевшие части объединяют друг с другом. Где это возможно, стараются объединять полки земляков, но это не всегда удаётся. Такие смешения всегда требуют большой внимательности, ведь на выходе может получиться рыхлое собрание воинов, что едва понимают друг друга и почти не имеют общих традиций. Случается, что часть полка откомандировывают куда-либо – например, пехотную роту приписывают к полку тяжёлой артиллерии для непосредственной поддержки – и уже никогда не возвращают назад. Раздёрганные таким образом подразделения очень часто навсегда теряют контакт, когда вихри войны разносят их далеко друг от друга.

Очень редко случается, чтобы полку по-настоящему долгое время удавалось существовать или даже процветать. По возможности, столь закалённые ветераны присоединяются к крестовому походу, где их огромный опыт поможет расширить границы Империума. Некоторые полки подбадривают, обещая право на заселение планеты, которую им смогут завоевать. Если полку такое удастся, его солдаты и их прихлебатели станут ядром нового народа, а офицеры сформируют правящий класс. Через несколько поколений такой мир уже и сам сможет формировать полки Гвардии. Благодаря такой системе, по всей галактике существуют планеты, чей строй основан на полузабытых традициях куда более старых обществ. Один историатор базы данных Департаменто Мунитorум хранил записи более чем о трёх дюжинах миров-фронтиров, носящих название «Новая Кадия» в разных вариациях. Две самых удаленных друг от друга «Новых Кадии» разделяло семьдесят семь тысяч световых лет. Конечно, правдивость этих сведений не проверишь, даже если потратить на это всю жизнь, но мало кто будет спорить, что такое вполне возможно.

Imperius Dominatus

Медренгард

Останки Калибана

Кипра Мунди

Порт-Глотка

Мордиан

Звезды Ореола

Окуларис Террибус

Немезис Тессера

Сегментум Обскурус

Кадия

Вальхалла

Элизия

Сегментум Пасификус

Сегментум Солар

Хирос

Джора

Святая Терра

Риза

Криг

Лютер Макинтайр

Сегментум Темпестус

Адские звезды туманности Гарона

THE SPINWARD FRONT

Планета: Культ Сектор: Каликсида

Субсектор: Периферия **Орб. дист: 4-55 А.Е**

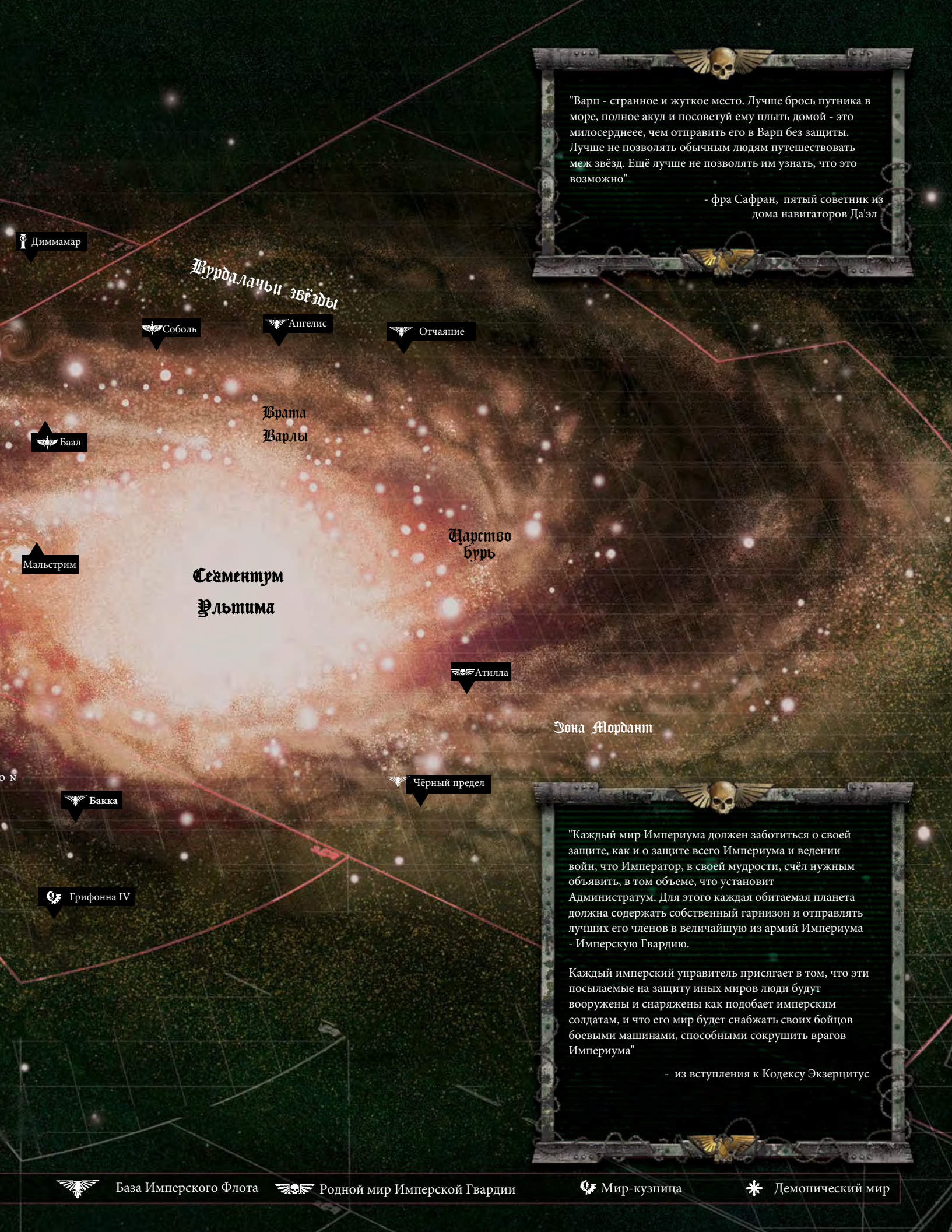
Тип планеты: Зона боевых действий

Ставка десятины: Aptus Non

Климат: Умеренный, 0,87 G, сред. t. 24 С.

Управитель: Ларий Санс

Имперский мир Крепость Инквизиции Мир Космодесанта Кардинальский мир



"Варп - странное и жуткое место. Лучше брось путника в море, полное акул и посоветуй ему плыть домой - это милосерднеее, чем отправить его в Варп без защиты. Лучше не позволять обычным людям путешествовать меж звёзд. Ещё лучше не позволять им узнать, что это возможно"

- фра Сафран, пятый советник из дома навигаторов Да'эл

"Каждый мир Империума должен заботиться о своей защите, как и о защите всего Империума и ведении войн, что Император, в своей мудрости, счёл нужным объявить, в том объеме, что установит Администратум. Для этого каждая обитаемая планета должна содержать собственный гарнизон и отправлять лучших его членов в величайшую из армий Империума - Имперскую Гвардию.

Каждый имперский управитель присягает в том, что эти посылаемые на защиту иных миров люди будут вооружены и снаряжены как подобает имперским солдатам, и что его мир будет снабжать своих бойцов боевыми машинами, способными сокрушить врагов Империума"

- из вступления к Кодексу Экзерцитус

База Имперского Флота | Родной мир Имперской Гвардии | Мир-кузница | Демонический мир

Сектор Каликсида

«Это место порождает заговоры и преступления, и оно не заслуживает ничего, кроме огня…»

- лорд-генерал Малкий Ренк

Империум Человечества, занимающий две трети галактики, невообразимо широк. Во владениях Императора – сотни миллионов звёзд, вокруг многих из которых вращаются планеты. Однако же, всего около миллиона губернаторов занимают троны имперских миров. Пусть некоторые из них правят не одной планетой, а целой системой, а на других мирах вовсе нет губернаторов, истина состоит в том, что присутствие Империума во многих частях космоса настолько призрачно, что иной межзвёздный путешественник может пролететь сотни тысяч световых лет, не встретив ни одного человека.

Однако миры Империума не разбросаны хаотично, но сгруппированы вокруг областей, заселенных ещё во времена первой волны экспансии человечества в галактику. Планеты, когда-то обжитые из-за удобного местоположения или ценных природных ресурсов, ныне стали ядрами секторов, многие из которых включают две-три сотни систем. Эти скопления миров связаны между собой относительно устойчивыми, но всё равно опасными межсекторными варп-маршрутами, проходящими через колоссальные, не нанесенные ни на какие карты просторы дикого космоса. В этих неисследованных безднах таятся десятки опасностей – от жестоких пиратов до империй чужаков – и невиданные богатства – от давно потерянных колоний человечества до миров, усыпанных сокровищами давно вымерших цивилизаций.

Каликсида расположена на самой границе Империума с отмыкающей стороны. Это ещё молодой сектор, созданный из заселенного ксеносами пространства Каликс около тысячи лет назад, и щедро политый кровью и потом армий лорда-милитанта Голгенны Анжуйского. Местоположение Каликсиды – её благословление и проклятие. Она счастливо удалена от самых кровавых театров военных действий, но преисполнена собственных бедствий. Пусть Каликсида не страдает от всеобщей, охватывающей все её миры войны, но она страдает. Бесчисленные заговоры и ереси, связанные с охватывающей этот регион тьмой, переполняют её. Звезда-Тиран, непостижимый феномен, случайно появляется на небосклонах разных миров и погружает их в безумие. Неудивительно, что в Каликсиде действует множество инквизиторов, привлеченных заговорами и тайнами, переполняющими сектор.

За прошедшие века мощное присутствие Инквизиции в секторе было отчасти формализовано. Так называемые Каликсидские Ордосы владеют внушающим трепет Трезубцем – мрачным дворцом на столичной Синтилле – и множеством баз по всему сектору и за его пределами. Каликсидские Ордосы объединены в Каликсидский конклав, возглавляемый лордом-инквизитором Кайденом, завзятым интриганом, что скрывает даже собственное лицо и, как говорят, по своей воле ходит среди простонародья. Несмотря на формальное единство конклава, каликсидские инквизиторы разобщены и поражены схизмой, так же, как и в любом другом секторе. Члены Ордосов придерживаются разных доктрин и делятся на разные фракции, что приводит к жестоким столкновениям в зале совета и открытым войнам за его пределами.

Как и во всех секторах, в Каликсиде есть своё правительство в лице назначенного Адептус Терра лорда сектора Мария Хакса. Этот великий заговорщик и интриган печётся лишь о том, чтобы каждый мир в его владениях исправно выплачивал десятину, не заботясь о том, как именно это будет сделано. Решать, какой режим установить на конкретном мире, предоставляется его имперскому управителю. Хакс же – глава огромной структуры, занимающейся сбором дани с сотен миров – неподъёмной задачей, выполнение которой возможно лишь благодаря легионам не разгибающих спин писцов, факторов и аналитиков.

Возможно, больше всего сил у властей сектора отнимает огромный, тянущийся десятилетиями крестовый поход, идущий на Иерихонском рубеже. Это место, расположенное на другой стороне галактики, связано с Каликсидой варп-вратами, благодаря которым космические суда могут во мгновение ока преодолеть расстояние, на покрытие которого обычно требуются месяцы, если не годы опасного варп-путешествия. Так называемые Иерихонские врата – ревностно оберегаемая тайна, а путешествия через них зачастую происходят в один конец. Скрывающийся за ними Иерихонский рубеж – место, богатое сокровищами и опасностями. Внешние окраины галактики атакуют флоты-ульи тиранидов, и если варп-врата попадут в лапы ксеносов, Великий Пожиратель сможет ударить по той части владений Императора, что редко подвергается подобным угрозам. Чтобы заполучить огромные богатства Иерихонского рубежа и обезопасить врата, Империум ведёт Ахиллов крестовый поход, тратя множество человеческих и материальных ресурсов.

Бессчётные полки и огромные деньги уже были вытянуты из Каликсиды и других секторов, и нет числа людям, отдавшим свои жизни в боях на другой стороне галактики в попытках завоевать регион, погруженный во тьму и кровь. Очень немногие за пределами ближнего круга лорда Хакса знают, что тысячи солдат, завербованных в Каликсиде, сражаются не за свои родные миры, защищая их от мятежей и вторжений ксеносов, а завоёвывают область космоса в десятках тысяч световых лет отсюда.

Адептус Астра Телепатика

Бесчисленные столетия человечество неотвратимо двигалось к новой форме бытия, психического совершенства, пребывающие в котором смогут совершать невозможное одной лишь мыслью. К сожалению, это не только перерождение, но и проклятие человечества, ибо за него приходится платить страшную цену. Лишь управляя энергиями потустороннего измерения – Варпа – психически одаренные могут раскрыть свои природные способности. А между тем, в Эмпиреях обитают твари для которых душа «псайкера» – сияющий маяк, что привлекает их, подобно тому как пролитая в воду кровь скликает океанских хищников. Если такая душа не будет достаточно сильна или надёжно защищена, демоны поглотят её, а опустошенную оболочку используют для того, чтобы вселиться в неё и попасть в тварный мир. Случалось, что вторжения демонов несли смерть целым мирам, когда порталы в Варп, что когда-то были телами псайкеров, исторгали несметные полчища чудовищ. Именно для предотвращения таких прорывов, планетарные лорды обязаны устраивать периодические чистки, выискивая тех, кто может обладать психическим даром. Найденных могут просто убивать на месте или, если это возможно, держать в заточении, пока не прибудут Чёрные корабли, что отвезут несчастных на далёкую Терру. Там их передадут в руки Адептус Астра Телепатика.

Во власти Телепатики – решать, кто из психически одарённых достоин жить, а кто должен умереть. Сильнейших обучают использовать свои способности на благо человечества, некоторых направляют служить боевыми псайкерами в Имперскую Гвардию или даже в Инквизицию. Другие остаются жить лишь благодаря ритуалу Связывания душ, в ходе которого неофиты предстают перед Императором и обретают частицу его божественной силы. Хотя этот обряд очень тяжёл и многих оставляет слепыми, он защищает душу от хищных демонов. Позже эти псайкеры обучаются на астропатов и будут применять свои удивительные способности для того, чтобы передавать мыслеголосовые сообщения за многие световые года, объединяя Империум.

Подавляющее большинство же признают слишком слабым, чтобы позволить им жить и готовят к достойному мученичеству. Их передают в Адептус Астрономика, организацию, что ведает психическим маяком света Императора, что сияет на Терре и освещает бурные волны Варпа всем, кто способен видеть их. Астрономикон поддерживают души обречённых на заклание псайкеров. Они – приносимые Богу-Императору живые жертвы, своими телами и душами питающие Золотой трон и Астрономикон.

С каждым годом рождается всё больше псайкеров и охоту за ними необходимо постоянно ужесточать. Скоро человечество возвысится и шагнёт в славное будущее или низвергнется в рукотворный ад, который хлынет из душ несметных миллионов латентных псайкеров…

Святые Ордосы Императорской Инквизиции

Империумом Человечества правит поразительное количество ведомств, каждое из которых обладает почти безграничными полномочиями в своей юрисдикции и связано по рукам и ногам феодальными порядками, внутренними междоусобицами и угнетающей неэффективностью, выросшей за десять тысяч лет упадка и суеверий до такой степени, что само существование Империума уже кажется чудом. Однако существует организация, уполномоченная любой ценой делать то, что должно быть сделано, и обеспечивать выживание Империума – Святые Ордосы Императорской Инквизиции.

Агенты Инквизиции в ответе лишь перед верховными лордами Терры и, теоретически, могут распоряжаться любыми ресурсами Империума и отдавать приказы любому его подданному. По практике же, у власти инквизиторов хватает ограничений, которыми не в последнюю очередь служат мнения коллег и возможное осуждение. Каждый инквизитор может действовать так, как сам считает нужным и, в то время как многие состоят в конклавах, фракциях и собраниях, другие ведут свои дела в полной секретности. Многие простые люди никогда вживую не увидят инквизитора, но все слышали о них, и все боятся появления одного из носителей печати на своём мире, ведь за этим, несомненно, последуют костры для осужденных предателей Империума.

Дома навигаторов

В варп-пространстве, внемерном Море душ, сквозь которое приходится плыть кораблям, дабы достичь иных миров, почти невозможно путешествовать без помощи людей особой породы, именуемых навигаторами. Эти существа благословлены третьим глазом и часто подвержены множеству других, куда менее предсказуемых мутаций. Благодаря третьему глазу, навигаторы могут смотреть в беснующиеся невозможные бездны Варпа и, в отличие от всех остальных, не сходить с ума увидев, что посмотрело на них в ответ. Используя вечносияющий с Терры психический маяк Астрономикон, навигаторы прокладывают путь кораблей меж звезд и нематериальных волн Эмпиреев. Во время путешествия в Варпе, капитаны судов задраивают все окна, полностью передают корабль навигатору и молятся за души всех, кто есть на борту.

Навигаторы жизненно необходимы для Империума, и они – очень влиятельная сила среди самых могущественных ведомств. Каждый из великих домов – коммерческая организация с интересами по всей галактике. Их члены тесно связаны с Имперским Флотом, капитанами-хартистами и династиями вольных торговцев, от которых они получают неслыханные богатства, власть и влияние.

Министорум

Император не всегда почитался как бог, и несколько организаций в Империуме, таких как Космический Десант, ещё помнят времена, когда он называл себя человеком. Сам Император выступал против суеверий и иррационализма, сопротивляясь всеобщей любви боготворящих его подданных. Однако его посмертное обожествление было, пожалуй, неизбежно. Несколько тысячелетий у Империума не было общей религии, а лишь множество сект и культов, борющихся за власть, но к сорок первому тысячелетию каждый мир своим путём пришёл к поклонению Императору. И пусть планетарные губернаторы вольны устанавливать на своих землях любой угодный им режим, они должны повиноваться указам верховных лордов Терры, один из которых предписывает Министоруму, всегалактической церкви Бога-Императора, надзирать за бесчисленными культами разных планет.

В Имперской вере множество разных учений, но у всех есть несколько догм, что объединяют верующих бескрайнего Империума. Главная из них гласит, что Император – бог, и что он, и только он – единственный спаситель человечества. Второй важный постулат утверждает, что человечеству суждено править галактикой, а любые чуждые виды, противостоящие этому явному предначертанию судьбы, должны быть уничтожены безо всякой пощады.

Пространство Коронус

«После побед в походе на Мрачный риф, мой полк был вознаграждён контрактом с династией вольных торговцев. Десять лет или около того, мы рубили просеку в пустоте, идя к далям, где никогда не бывало людей. Я чувствовал жар чужих звёзд и топтал землю, на которую не ступала нога человека. Я видел останки древних цивилизаций, что погибли ещё до того, как мы научились говорить и слышал шепот мёртвых богов, разносящийся на звёздном ветру. И большую часть эти просторов мы покорили. Мы завоевали их во имя Бога-Императора Человечества»

- полковник Гиб, кадийский 88-й

На рубежах Каликсиды, за Порт-Странствием, последним бастионом Империума перед Звёздами Гало, свирепствует скопление варп-штормов, проход через которые поколениями был почти невозможен. Вольные торговцы и другие люди, что странствуют за пределами света Императора, столетиями рассказывали истории о земле несметных сокровищ, ожидающей того, кто окажется достаточно смел, чтобы дерзнуть преодолеть шторма. Когда на руинах завоеванных царств была создана Каликсида, появилось ещё больше искателей приключений и просто глупцов, соблазнившихся такими россказнями и тысячами отправлявшихся в пустоту за своей удачей и никогда не возвращавшихся. Так было до тех пор, пока один не вернулся, открыв пригодный для пустоходства проход в череде штормов. Этот проход ныне именуется Утробой, а места за ним – пространством Коронус.

Привлеченные рассказами о Коронусе, как о краях, полных сокровищ давно погибших цивилизаций, потерянных человеческих колоний, только и ждущих новых хозяев, и торговцев-чужаков, предлагающих самые диковинные товары, изгои и проходимцы всех мастей хлынули через Утробу, стремясь обогатиться в новооткрытом Пространстве. У Империума не было власти дальше Порт-Странствия, но это флотская станция стала перевалочным пунктом для всех отчаянных и полных надежд, отправляющихся в поисках своей судьбы, и недавно вернувшихся. По ту сторону Утробы лежит Поступь – беззаконный порт, построенный и управляемый теми, кто имеет свою долю едва ли не в каждом предприятии на непроходимых пустошах пространства Коронус. Здесь бывают купцы, наёмники, охотники за головами, работорговцы и кладоискатели; люди, мутанты и чужаки поддерживают взаимное согласие, дабы не переубивать друг друга, как произошло бы на территории Империума. Среди оживленных толп крадутся незнакомцы в капюшонах, агенты Империума и других сил, ведущих свои кровавые войны на безлюдных сходнях и в безвоздушных ангарах.

Открытие Коронуса

997.M40. Вольный торговец Пьюрити Латримон достигла успеха там, где десятки других потерпели поражение и погибли, обнаружив и нанеся на карты безопасный проход в пространство Коронус, что она назвала «Утробой». Путешествие так потрясло большую часть экипажа Латримон, что они не смогли больше бороздить пустоту, и их хозяйка за огромное состояние продала свой секрет тем вольным торговцам, что были готовы воспользоваться открытием, и вернулась в Империум. Некоторые байки говорят, что она купила себе целый райский мир, в других её судьба намного мрачнее.

055.M41. Указом верховных лордов Терры правителю Каликсиды, его наследникам и преемникам даровано право выдавать торговые патенты для исследования и покорения пространства Коронус. В ближайшие же годы количество вольных торговцев в Пространстве начало неуклонно расти, сдерживаясь лишь естественной убылью, и теснее привязывая Коронус к Каликсиде.

За Поступью лежит земля безграничных возможностей для тех, у кого хватит силы и воли воспользоваться ими. Соседние с Поступью системы относительно точно нанесены на карты, но даже эти края целые династии вольных торговцев называли жуткими и опасными. Карты более дальних регионов и вовсе составлены на основе не наблюдений, но слухов и домыслов. Вдали за этими неисследованными системами лежат Разломы Гекатона, широкая просека в пустоте – следы неведомой древней катастрофы.

Коронус – не только земля возможностей, но и обитель проклятия. В его глубинах охотятся пираты, работорговцы и убийцы, многие из которых порабощены Тёмными богами Хаоса. Хватает здесь и чужаков – от пиратствующих варваров-орков до агрессивных рак'голов. Иные ксеносы не столь открыто воинственны, но представляют не меньшую опасность душам людей. Говорят, что непостижимые эльдары, которых можно встретить в Коронусе, заманивают противников в смертоносные засады или не поддающиеся пониманию лабиринты разговоров. Непредсказуемые пустотные торговцы-стриксиды предлагают неосторожным исследователям свои странные изделия, продавая всё, что угодно в обмен на всё, что угодно – от рабов до, казалось бы, ничего не стоящих побрякушек. Бродячие роды круутов-наёмников предлагают свои смертоносные услуги тому, кто даст большую цену, а тысячи других ксеносов поджидают беспечного путешественника в тёмных пределах Коронуса.

Но, быть может, самая большая опасность Коронуса, исходит не от живых, но от давно мёртвых. В пространстве можно найти следы нескольких погибших цивилизаций – это и мелкие вещицы, погребенные глубоко под землей, и возносящиеся к небесам покинутые города, почти не затронутые ходом эпох. Множество вольных торговцев набивали свои трюмы трофеями из таких городов лишь для того, чтобы обречь тело и душу на проклятие, накликанное когда-то павшими и погибшими, но ныне разбуженными силами.

Вольные торговцы

Львиная доля подданных Императора рождается, служит и умирает, подчиняясь жестокому режиму, установленному поколения назад по таинственным и зачастую устаревшим ограничениям и прогнозам. Большинство никогда не избежит той судьбы, что суждена им с рождения, за исключением, быть может, тех, кто опуститься до преступлений и ересей. Однако же, существует особая каста, что наслаждается почти безграничной свободой путешествовать за границы Империума, вести переговоры с чужаками и увековечивать свои имена среди звезд. Такие странствующие в космосе самодержавные купцы именуются вольными торговцами.

Эти одарённые торговыми патентами отпрыски могущественных купеческих династий могут покорять просторы пустоты, разгоняя тьму и завоевывая всё во имя Императора и человечества. За границами Империума, каждый вольный торговец – сам себе закон. Он ограничен лишь собственными убеждениями и имеющимися ресурсами. Такие мужчины и женщины поистине уникальны – среди них хватает, как искусных дипломатов и купцов, так и сумасшедших тиранов. Истина состоит в том, что верховные лорды Терры ни капли не интересуются тем, как ведут себя вольные торговцы, покуда те расширяют границы Империума. А это жизненно важно – не для большинства древних семейств вольных торговцев, но для самого Империума. Каждый год из-за восстаний, вторжений ксеносов и упадка гибнет столько миров, что без непрестанного расширения Империум уже давно сжался бы до крохотной горстки планет, со всех сторон осаждаемых предателями, чудовищами и голодными потусторонними тварями.

Вольные торговцы вправе требовать содействия едва ли не от любого слуги Империума. Некоторые командуют целыми армиями гвардейцев – силой, дарованной им для лучшего исполнения своего долга. Сами солдаты могут даже не знать, что войны, на которых они сражаются, ведутся далеко за рубежами Империума и во славу вольного торговца, имени которого они могут никогда и не услышать.

Имперский Флот

Империум Человечества – необъятное звёздное царство, чьи системы разбросаны по просторам пустоты. Чёрные бездны, отделяющие один сектор от другого, кишат чужаками, и лишь вечный дозор могучего и гордого Имперского Флота сдерживает эти ужасы. Без Флота Империум был бы не более чем собранием отдельных планет – лёгкой добычей для алчных и амбициозных ксеносов.

Корабли Флота по-настоящему древние, а иные – старше самого Империума. Даже самые маленькие из них несут экипаж из сотен человек, ибо автоматические системы в пылу боя могут отказать, а проливающие пот и кровь люди, ведомые верой в Императора, никогда не подведут. Экипажи крейсеров и линкоров насчитывают десятки тысяч человек, разделённых на сословия и классы не хуже любого планетарного общества. Такие суда имеют на вооружении крупнейшие орудия, созданные человеческими руками, пушки, способные сносить города, топить материки и раскалывать кору планет одним бортовым залпом.

Насколько могущественен Имперский Флот, настолько же редко его корабли собираются в крупные эскадры. Большинство постоянно занято бесконечными зачистками неспокойных зон космоса или удержанием размыто очерченных границ. Для многих мировфронтиров прибытие корабля, что случается раз в поколение – это единственный для всего населения контакт с «большой землей».

Лишь по-настоящему большая угроза способна собрать поистине многочисленные армады под командованием лордов-адмиралов. В таких войнах решаются судьбы звёзд, и даже победителям приходится оплачивать счета в тысячи душ, приходящие с этой бойни.

Космические десантники Adeptus Astartes

На заре эры Империума, Император положил начало величайшему походу, что когда-то либо совершало человечество. Планеты, заселённые людьми в незапамятные времена, были разобщены войнами и изолированы друг от друга варп-штормами, но божественное предвиденье, коим был одарен Повелитель Человечества, подсказано ему, что пришло время вновь объединить галактику. Готовясь к Великому крестовому походу, Император из своего генетического материала создал двадцать удивительных сыновей – примархов. Каждый из них казался богом среди людей и был одарён таким телесным и умственным совершенством, что выглядел истинным венцом эволюции. Каждый примарх должен был возглавить могучий легион Космического Десанта, но этот план почти сорвался, когда ещё не родившихся примархов разбросало по всей галактике.

Позже, уже в ходе Великого похода, примархи воссоединились со своим генетическим отцом и легионами, что были носителями их геносемени. Какое-то время Император и его дети сражались плечом к плечу, объединяя миры человечества и уничтожая любого, кто выступал против. Но произошла катастрофа, и была она делом рук не враждебных чужаков, а предателей среди сыновей самого Императора. Военный магистр Гор, величайший и самый любимый сын Повелителя человечества, заключил договор с нечистыми порождениями Варпа. Брат пошёл на брата, и Империум заполыхал в пламени гражданской войны, что закончилась только с гибелью Гора от рук его же отца и восхождением смертельно раненого Императора на Золотой Трон, что поддерживает в нём жизнь.

Несущие в себе кровь примархов, космические десантники Адептус Астартес – лучшие воины Империума. Они неизменно преданны делу защиты человечества в вечной войне с еретиками, чужими и демонами. Будущих десантников отбирают из самых воинственных сообществ – среди самых свирепых варваров с диких миров или самых жестоких бандитов подулья. Немногие переживают этот отбор, ещё меньше – выдерживают годы испытаний, что последуют после него. Тела кандидатов улучшают вживлением генетически сконструированных органов, что несоизмеримо увеличивает способности реципиента. Разум, тело и душа кандидата в астартес раздвигают пределы возможного для человека – так рождается воин, способный сражаться с самыми невообразимыми врагами. Благословленные самим могучим оружием и облачённые в лучшие доспехи космические десантники – величайшие защитники Империума, не будь которых, царство Императора сгубили бы страшные бедствия, коих в избытке случалось за долгие и кровавые тысячелетия.

Иерихонский рубеж

«Я не знаю, где это, да и мне плевать. Всё, что слышал о Иерихонском рубеже – это то, что ни один полк, посланный туда, не вернулся назад…»

- сержант Олц, фенкийский 17-й стрелковый

Лишь жалкая горстка миров Империума находится вне пределов одной из множества зон боевых действий, что лишний раз подтверждает, что в сорок первом тысячелетии есть место только войне. Для некоторых миров, война – вещь преходящая, обретающая форму кратких, но яростных вторжений или восстаний, отчаянно отбиваемых или подавляемых. Для других, война – это образ жизни, мясорубка, чьи жернова вращаются поколениями. Именно так дела обстоят на театре военных действий, известном как Иерихонский рубеж.

Старый сектор Иерихон, когда-то могущественный и процветающий регион Империума, погрузился во тьму, с наступлением в нём эры Мрака. Его планеты, что были сверкающими вершинами достижений человечества, охватила анархия, когда их жители, что были едины в поклонении Богу-Императору, открыли сердца Тёмным богам Хаоса. Один мир за другим охватывали преступность и ужас до тех пор, пока последние следы порядка не приказали долго жить. Это падение совпало со всегалактической катастрофой – эрой Отступничества. В отличие от Империума, Иерихон так никогда и не излечился от принесённых ею страданий. Империум, окруженный врагами со всех сторон, предоставил Иерихонский рубеж его собственной судьбе, и со временем, сам Варп отрезал это проклятое царство от всего человечества, охватив его непредсказуемыми штормами.

На всем протяжении эры Мрака, Иерихонский рубеж был вотчиной еретиков и демонов. Слуги Хаоса наводнили миры, что не могли себя защитить, и любую власть можно было насаждать лишь клинком и пулей. Столица старого сектора Иерихон – гордый Веррон – была поглощена варп-феноменом, известным как аномалия Гадекса. Говорят, что этот пенящийся котёл неведомых энергий благословлён колоссальным чуждым сознанием и заставляет само время истекать кровью. Хотя некоторые миры бывшего сектора ещё верны своему полузабытому наследию, для большинства Император – не более чем далёкий миф, в лучшем случае – жестокий бог, что бросил своих детей.

Однако же, Империум не совсем оставил Иерихонский рубеж на произвол судьбы. В нём по сей день действует одна сила – Караул Смерти, уникальный орден Космического Десанта, созданный для служения Инквизиции, содержащий сеть секретных станций, на которых они несут «Долгий дозор». Миссия Караула – тайна, ведомая лишь самым высокопоставленным владыкам Империума, но, конечно же, караульных было слишком мало, чтобы помешать сектору пасть во тьму. Но космодесантники

никогда не оставляли Иерихон, и теперь, хлынувшие в предел через варп-врата силы Империума, обнаружили, что в бывшем секторе несут свою бессменную стражу воители в чёрной броне.

В конце сорок первого тысячелетия, Иерихонский рубеж – это царство всеобщей войны. Закрепившись у так называемого «Колодца Ночи» – тёмного пространства на границах Рубежа рядом с варп-вратами – Империум с благословления самих верховных лордов Терры начал крупный крестовый поход. Несметные миллионы воинов были призваны отвоевать давно утраченные миры в старом секторе Иерихон и за его пределами, побороть силы тьмы и озарить светом Императора земли, что так долго были погружены во мрак. Однако же, на планетах Иерихона, Империум столкнулся не только с прислужниками Губительных сил, но и со множеством чужаков, самими могущественными из которых были коллективисты-тау. Ахиллов крестовый поход почти зашёл в тупик, и только смерть его изначального командующего и назначение нового лорда-милитанта, для большей эффективности разделившего силы на три отдельных клина, смогли спасти положение.

Однако, вскоре, крестовый поход встретился с новым врагом – тиранидами из флота-улья Дагон, что почти выдавили северный клин похода на его исходные позиции. Теперь, противостоя непримиримым слугам Хаоса, целеустремлённым тау и свирепым тиранидам, Ахиллов крестовый поход ступает по лезвию ножа, теряя тысячи солдат каждый день. Нет конца эре всеобщей войны и нет конца дозору, что несёт Караул Смерти, охраняя Иерихон от врага, что может привести его к гибели.

Ахиллов крестовый поход

777.M41. Верховные лорды Терры одобрили возможность начать крестовый поход на Иерихонский рубеж через недавно обнаруженные постоянные варп-врата, дабы отвоевать этот древний сектор Империума. Ведение исключительной военной кампании было доверено лорду-милитанту Ахиллу, под чьё командование перешли силы Имперской Гвардии, Адептус Астратес, Адепта Сороритас и десятки кораблей Имперского Флота, призванные утвердить волю Императора. Верховные лорды помнили, что врата представляют собой немалую опасность, поэтому постановили, что опорная база крестового похода должна быть удалена от мест будущих боёв, а вся кампания – вестись в глубокой секретности, и в согласии, как с чинами Департаменто Муниторум, так и с владыками Каликсиды. Крестовый поход обещает быть кровавой мясорубкой, чреватой неудачами и столкновениями с врагами, равно кошмарными, как и неожиданными.

Вопящий вихрь

«Что бы ни скрывалось в глубинах этого огромного кипящего ада, молитесь всей душой, чтобы оно там и оставалось»

- Дурма Вен, второй помощник представителя дома Калеб

Галактика, по которой рассеяны миры Империума – страшное место, кишащее опасностями для каждого, кто вздумает путешествовать от системы к системе. Навигаторы хорошо знают об этих опасностях и избегают частей космоса, озарённых светом умерших и умирающих звезд, наполненных отмелями неземных материй или преследуемых ненасытными чёрными дырами. В конце концов, бóльшая часть таких феноменов – плоды материальной вселенной, а значит, в некоторой степени, предсказуемы. На порядок более опасное явление – варп-штормы, целые регионы, где сырая энергия Хаоса прорывается через тонкую завесу, отделяющую тварный мир от Имматериума.

Говорят, что бóльшую часть истории человечества, всю галактику охватывали варп-штормы, настолько огромные, что пожирали не планеты, но звёздные системы, сектора и целые куски пустоты. Сама колоссальная Империя человека, которой наследовал Империум, погибла в том числе и из-за разразившихся бурь, что отделили обитаемые системы друг от друга. Сведущие в запретном знании утверждают, что эти шторма взъярились в миг рождения Слаанеш, четвёртого бога Хаоса, созданного грехопадением эльдаров, что облегчило покорение галактики Императором.

Регионы, охваченные варп-штормами – настоящий ад, где законы материальной вселенной растягиваются и искажаются сверх всяких пределов. Сам космос кипит от неведомых энергий, и войти в шторм, означает покинуть физический мир и попасть в тот, что вызван к жизни демонами и непостижимой волей безумных богов. Время там не имеет смысла; пейзажи могут принимать самые невообразимые обличия – от океанов из кипящих потрохов, простирающихся докуда хватит глаз, до невозможных переплетений нереальных геометрических фигур. В тех местах, где власть одного из богов Хаоса торжествует, сама земля преображается по его воле. Другие края остаются бесформенными и вечно меняющимися или искажаются в ответ на подсознательные желания любого, кто посмотрит на них.

Величайшие варп-шторма – те, что смогли стать постоянными, если, конечно, такое слово вообще применимо к этим феноменам. Око Ужаса, к примеру – огромный шрам в пустоте, пересекающий целый регион и несметное количество звёздных систем, в которых до Грехопадения обитала бóльшая часть эльдаров. Совсем в других краях расположен Мальстрём, кишащий отступниками и чужими, пиратствующими на имперских коммуникациях на сотнях световых лет в любом направлении. Ещё один великий шторм лежит между Каликсидой и пространством Коронус – навигаторам он известен как Вопящий вихрь.

Говорят, что поглотивший огромный регион космоса Вопящий вихрь появился одновременно с Оком Ужаса. Нет числа ходящим среди пустоходов тёмным легендам, рассказывающим о том, что этот шторм был создан предсмертным криком погибающих рас, или о том, что Вихрь – проклятие Императора каким-то ксеномерзостям. Какова бы ни была правда, все псайкеры утверждают, что пространство вокруг Вихря наполнено стенаниями мёртвых, а когда шторм немного утихает, даже не обладающие психическим даром могут услышать звуки этих страданий и тронуться рассудком.

Лишь высшим чинам Каликсидских Ордосов известно, что внутри Вопящего вихря лежит множество обитаемых миров. На рубежах шторма располагаются планеты, стоящие на грани двух измерений, а глубже можно встретить полностью порабощённые Хаосом демонические миры. Весь вихрь грубо делится на три части. Внешнее кольцо составляют Сумеречные миры, где бесчисленные мелкие вожди собирают армии мутантов и еретиков и ведут войны друг против друга, сражаясь за власть и благосклонность своих демонических покровителей. За Сумеречными мирами кроется Внутреннее кольцо, в котором расположено множество демонических и ещё более безумных миров, куда дерзают приходить лишь те, что идут по так называемому «пути к величию». Око этой бури – Нижний вихрь, область, настолько погружённая в губительные энергии Варпа, что лишь самые сильные рискуют отправляться туда и очень немногие из них выживают. Те же, кому это удаётся, возвращаются, обретя силу и знание, достаточные, чтобы удовлетворить любые амбиции. Когда Вопящий вихрь взращивает такого вождя, все окружающие его миры погружаются во тьму чёрного крестового похода – неостановимого вторжения бесчисленных миллионов слуг Хаоса.

Неизвестно, насколько полно правители Каликсиды сознают опасность, исходящую от обитателей Вопящего вихря. Впрочем, инквизиторы из Ордо Маллеус несут дозор у так называемой Тринадцатой станции прохода, точки в Утробе, что определенным образом пересекается с Вихрем. Быть может, тайные магистры Ордо Маллеус предвидят полномасштабный чёрный крестовый поход и отчаянно пытаются предотвратить его. А быть может, благодаря самой природе Хаоса, заставляющей своих слуг вести вечные междоусобицы в тщетной надежде на внимание своих покровителей и демоническое возвышение, никакой настоящей угрозы и нет.

Адептус Арбитрес

Каждое планетарное правительство содержит собственные полицейские силы, названия которых разнятся от планеты к планете, но обычно их собирательно именуют «силовиками». Однако над ними стоит ещё одно ведомство, ответственное за соблюдение законов Императора во всей галактике – Адептус Арбитрес. Арбитры не следят за соблюдением местных норм, установлений и кодексов. Их дело – жёсткое насаждение повиновения всеимперским регламентам. В сорок первом тысячелетии существуют библиотеки, занимающие целые города или материки, отданные под архивы писаных законов. Адептус Арбитрес есть повсюду, кроме, быть может, самых изолированных миров. В многолюдном улье могут работать тысячи не смыкающих глаз арбитров, в то время как менее населенный мир может обходиться одни бастионом-участком.

Наряду с бескомпромиссным обеспечением Пакс Империалис, Арбитрес играют и ещё одну важную роль. Не раз случалось, что укрепленные участки оставались единственным островком закона и порядка на планете, целиком охваченной пламенем мятежа или инопланетным вторжением. В таких случаях они должны продержаться столько, чтобы успеть передать астропатический зов о помощи. Скорее всего, никого из их отважных защитников уже не будет в живых, когда помощь придёт, но их жертва никогда не будет забыта.

Адептус Механикус

Технологии в Империуме – вотчина культа Механикус, адептов Машинного бога, Омниссии. Время, когда машины служили человечеству, прошло и почти забылось в огне некогда охватившего всю галактику восстания машин против своих создателей. Многие миры тогда были отброшены в каменный век, а люди обратились в дикарей, роющихся в развалинах некогда блистательных городов в поисках пищи. С тех пор поиски и сохранение технологий были делом Адептус Механикус, чьи техножрецы не только охотятся на образцы древнего «археотеха» и исследуют его, но и заставляют работать механизмы, без которых Империум не протянет и дня. Целые планеты – называемые мирами-кузницами – производят всё, что угодно, от лазганов до сверхтяжелых танков. Без этих планет враги человечества торжествовали бы победу под гробовое молчание пушек Империума.

Действуя в соответствии со сложной системой клятв и обязательств, Адептус Механикус посылает своих техножрецов во множество организаций Империума. Когда военачальникам нужны самые могучие боевые машины, что когда-либо создавались, они обращаются к Адептус Механикус, во власти которых легионы богоподобных титанов и самоходные орудия Центурио Ординатус. Каждая из этих необыкновенных машин способна до основания разрушать города.

Обычный подданный или солдат Империума почти ничего не знает о технологиях. Пусть некоторые и причащены к тайнам их работы и способны проводить простое обслуживание простых механизмов, большинство страшится прогневать духов, что своим существованием оживляют механизмы. Самочинная возня с такими устройствами карается смертью, особенно в Имперской Гвардии, где исход боя может зависеть от правильного использования работающего неведомо как оружия.

Серые Рыцари

Серые Рыцари – это тайные защитники человечества от порождений Варпа. Незримые и никому неведомые воители, что бесчисленное множество раз отвращали бедствия поистине всегалактического масштаба. Серые Рыцари – узкоспециализированный орден Адептус Астартес, служащий под началом охотников на демонов из Ордо Маллеус. Каждый Рыцарь – воин-псайкер, достигший вершин мастерства и обладающий столь твёрдой верой, что за десять тысяч лет существования ордена в нем не было ни единого предателя, перешедшего на сторону Губительных сил. Закованные в броню, покрытую могучими знаками-оберегами и вооруженные таинственным оружием (иногда даже вышедшим из рук ксеносов), Серые Рыцари вступают в схватки с врагами, которым не может противостоять никто другой.

Демонические миры и милосердный экстерминатус

Хаос – угроза человечеству, не только военная, но и духовная. Само знание о существовании невероятно могущественных существ, питающихся и питаемых страстями смертных, считают слишком опасным, чтобы доверять его большинству. Обычный подданный Империума живёт в постоянном страхе, неведении и покорности, что насаждаются не из жестокости, но ради блага всего царства Императора.

Однако никак не избежать того, что Имперская Гвардия и другие вооруженные силы Империума сталкиваются со слугами Хаоса на поле брани. В таких случаях, дух защитников человечества укрепляет множество проповедников и исповедников, ибо вера – единственная броня, что поможет против дьявольской природы этого врага. Сражения даже со смертными последователями Губительных сил – серьёзный удар по боевому духу гвардейцев. Встреча же с существами Хаоса родом из Варпа – демонами и их прихлебателями – может свести с ума или безвозвратно осквернить даже закалённого ветерана.

Когда мир целиком заполоняют демоны Хаоса, с надеждой на его спасение можно расстаться. Когда поднесенная Губительным силам кровь убиенных слуг Императора впитается в сами кости земли, планету будет уже никогда не очистить. Она становится вотчиной демонов и чудовищ, а со временем, сама ткань реальности там разрушится настолько, что планета превратится в демонический мир. В таких случаях у Инквизиции, или ведомства, обладающего сопоставимой властью, не остаётся иного выбора, кроме как объявить экстерминатус и полностью уничтожить планету.

Термином «экстерминатус» собирательно называют несколько способов уничтожения приговорённого мира, которые приводят к примерно одинаковому итогу. Планета очищается от всех следов жизни до последней органической клетки, превращаясь в голый кусок камня, на котором уже ничего не сможет выжить. Демоны, лишившиеся живых душ, держась за которые они пребывали в реальном мире, вынужденно отступают в Варп – по крайне мере, хочется на это надеяться. На деле, некоторые миры никогда не очистятся от скверны Варпа и навеки останутся склепами вечных страданий душ, павших, защищая царство Императора.

Внешний фронт

«Тут, за Периферией, даже пустота полыхает. Одни говорят, что это огонь умирающих звёзд, другие – что пламя войны, охватившей эти края. Что до меня – я знаю, что это огни преисподней, в которой горит Внешний фронт, и которые не потухнут, пока не сожгут всех нас»

- комендор-сержант первого класса Молл, кадийский 86-й

Игры по системе **Only War** могут происходить где угодно – от смертоносных театров военных действий Иерихонского рубежа до кишащих опасностями бездн пространства Коронус. Однако в этом разделе описывается уголок, созданный специально для **Only War** и целиком сосредоточенный на войне – Внешний фронт. Этот театр военных действий охватывает десятки звёздных систем и описывает противостояние нескольких совершенно враждебных группировок. Он включает в себя Периферию, один из субсекторов Каликсиды, а стало быть, некоторые упомянутые ниже миры будут знакомы игрокам в **Dark Heresy**. Впрочем, большая часть Внешнего фронта – «за краем карты» Каликсиды. Это регион, лежащий прямо на пути крупного вторжения орков, поражённый чумой мятежа и влияния чужаков. Поля битв Внешнего фронта многочисленны и разнообразны и на них столь же легко обрести славу, сколь и смерть. И лишь сильнейшие волей смогут возвыситься и принять командование армиями Императора на фронтах, где слабые становятся добычей орков, повстанцев, тёмных эльдаров и даже ужасающих слуг Губительных сил.

Ниже кратко изложены события, что привели к «настоящему времени» сеттинга **Only War**, а также описаны некоторые важные места, группировки и персонажи. Больше сведений вы увидите в будущих дополнениях, но и приведенного здесь ведущему хватит. Большинству игроков ни к чему знать всё это, так что иные ведущие могут даже предпочесть, чтобы игроки вовсе не читали этот раздел, а узнавали подробности лишь, когда это будет уместно и советовались с самим ведущим, если в чем-то сомневаются.

Грехи отцов

Тысячу лет назад из кишащих ксеносами глубин пространства Каликс кровью, потом и слезами бесчисленных тысяч мучеников, сражавшихся в Голгенновом крестовом походе, был выкован сектор Каликсида. Это смелая военная кампания стала возможна лишь благодаря совместным усилиям множества частей имперской военной машины. Сотни полков Имперской Гвардии сражались на мирах, охваченных скверной ксеносов, и могучие Адептус Астартес служили авангардом этих миллионных армий. Небеса затмевали корабли Имперского Флота, бесчисленные как звёзды, полыхающие в пустоте. Поступь богоподобных машин Адептус Титаникус сотрясала планеты, а частные армии самых амбициозных династий вольных торговцев сражались в надежде когда-нибудь править мирами, что они вырвут из мёртвой хватки безымянных ксеносов. Один из таких воинственных торгашей-самодержцев, ведя дерзкие атаки, огнём и мечом прошёл через всё пространство Каликс, достигнув дикого космоса. Это был герцог Север I, обладатель торгового патента, дарованного его семье верховными лордами Терры. Ныне его имя почти забыто в Каликсиде, хотя сотни менее известных воинов славят на сотнях миров.

Прославленные подвигами имена Севера I и его спутников когда-то знали не только в Каликсиде, но и по всему Империуму. Именно герцог Север обеспечил прорыв в Маркейновой марке, вскипятив моря Кантуса Экстремис потоками плазмы и заживо сварив обитающих там отвратительных ксеновыродков, уничтожив тем самым преграду, что задерживала продвижение трёх миллионов солдат. Именно Север открыл и нанёс на карты варп-маршрут между Дреей и Иокантосом, опровергнув убеждения флотоводцев в существовании пути между Пролом и Федридом. Говорят, что однажды Север победил могучего варп-зверя,

напавшего на его флагман возле Ганф Магна. Когда тварь охватила корабль своими щупальцами, герцог приказал совершить резкий выход из Имматериума и, тем самым, затащил это существо в тварный мир, где зверь и был побежден, будучи связан законами материальной вселенной. Но прежде чем существо исчезло из реальности, Север своими руками вырвал у чудовища единственный хрустальный глаз нескольких метров диаметром – сокровище столь драгоценное, что могло быть стать выкупом за верховного лорда Терры.

Не менее великую славу принесли герцогу его деяния в Периферии – по крайней мере, на какое-то время. Сейчас лишь очень немногие архивы сохранили сведения о еретиках и ксеноотродьях, с которыми сражался Север, идя далеко впереди основных сил крестового похода у Синофии и Сеферис Секундус – Инквизиция и некоторые другие ведомства сочли, что эти сведения не для лишних ушей. От многих битв известны лишь названия – Очищение Циклопеи-9; Высадка на Культе; Отступление с Авитохола, за которым последователи Авитохолские расправы; Война Пепла, в которой, как говорят, тысячи кораблей ксеносов были низвергнуты с небес на Циск, став добычей безжалостных людей-аборигенов планеты. Звёздным часом герцога стала Вторая битва за Культ, когда его войска прибыли в решающий миг, контратаковав миллионную орду ксеночудовищ. Если верить выцветшим словам в ветхом томе, что храниться в стазис-камере под Светозарным дворцом Синтиллы, герцог сам вёл своих солдат в бой, даже когда ксеносы окружили их со всех сторон, и казалось, что всё потеряно. Неизвестные летописцы повествуют о том, как Север схватился в поединке с чудовищем, столь ужасным, что один вид его сводил с ума величайших воинов герцога – но только не его самого. Его рука нанесла монстру убийственный удар, в один миг изменив ход битвы и всего похода. Орда ксеносов была разбита наголову и поддержавшие их человеческие миры, сопротивлявшиеся приходу Империума, сдались. Так был освобожден регион, что однажды будет известен как Периферия, и открыт варп-маршрут, связывающий эти края с далёким сектором Скарус и обеспечивший мирам этого субсектора судьбу будущих портов и перевалочных пунктов.

Почему же подвиги этого человека так и остались неизвестными народу Каликсиды? Ответ прост – причиной тому один из главных грехов человечества – грех гордыни. Герцог Север I мог получить куда больше, чем дал ему торговый патент. Прежде чем стать вольным торговцем, он был важным царедворцем при Сенаторум Империалис, и политическая карьера вела Севера прямо к месту в высочайшем из советов. Это очень беспокоило многочисленных соперников герцога, верящих, что тот в погоне за властью уже расправился с немалым числом конкурентов. Противники устроили вручение Северу торгового патента, вынудив его отправиться в крестовый поход, который мог бы положить конец амбициям, карьере и жизни герцога. Верховные лорды Терры надеялись, что ужасы, обитающие в пространстве Каликс, погубят его. Север прекрасно понимал желания лордов и после успешного создания Периферии, заявил о своих правах на неё, как на собственное, неподвластное законам Империума царство, хитро истолковав полномочия, дарованные ему торговым патентом. В сущности, герцог объявил себя самодержавным правителем личной империи, за которую он проливал кровь – и свою и тысяч последователей.

В других условиях, Север I, быть может, смог бы удовлетворить свои амбиции, ибо границы Империума часто раздвигают люди со схожими мечтами, лишь для того, чтобы их карманные царства были поглощены разросшимися секторами поколения спустя. Так могло бы случиться и в этот раз, если бы не одновременное возвышение человека, в глазах которого Север был не более чем тщеславным и своекорыстным рыцарем с большой дороги, жаждущим лишь расширения своих владений, ценой крови, пота и слёз миллионов праведных слуг Бога-Императора. Этим человеком был генерал Друз, полководец, ведущий Имперскую Гвардию от победы к победе, каждая из которых была столь же славна, сколь те, что одерживал Север, покоряя Периферию. Когда герцог начал сосредотачивать свои силы после Второй битвы за Культ, Друз продолжал сражаться, приводя под руку Бога-Императора Человечества всё новые и новые миры. После смерти от рук своих соперников (среди которых мог быть и Север, а мог и не быть) и последовавшего воскрешения, Друз был признан святым и по сей день почитается как покровитель Каликсиды.

Фигура святого Друза скоро затмила герцога Севера и пустила прахом все планы последнего. Каждый вождь крестового похода открыто преклонялся перед Друзом, и слышать ничего не хотел о Севере и его амбициях. Со временем герцог отдалился от своих товарищей-крестоносцев и даже говорил только с Сивиллиной Хаарлок, знаменитым вольным торговцем. Что происходило между ними, так и осталось неизвестным, но считается, что Хаарлок осудила Севера, узнав о его намерениях. Когда Друз был провозглашен первым лордом Каликсиды, герцог был уже сломленным человеком. Он умер в 417.M39, меньше чем за месяц до кончины самого Друза. До конца своих дней, Север был обойденным, озлобленным человеком, жестокой прихотью судьбы превращенным из благородного купца и флотоводца в неуравновешенного затворника.

Но герцог Север не умер без наследника. Перед смертью он поведал своему первенцу эту печальную историю, которая в его пересказе, несомненно, превратилась в полную ненависти повесть о ничтожных людях, объединившихся, дабы уничтожить того, кому завидовали. Потом сын герцога передал рассказ своему сыну, ещё больше сгустив краски, и так, через много поколений, от изначальной истории осталась лишь искажённая основа, отдаленно напоминающая правду. Эту историю о злом роке слушали и повторяли поколениями, вплоть до 779.M41, когда главой того, что осталось от древнего семейства, стал герцог Север XIII. В отличие от своих предшественников, этот Север принялся карабкаться к вершинам власти в Каликсиде. Его методы и средства до сих пор остаются неизвестными, но в 779.M41 он получил пост, к которому стремился всю жизнь, и который поможет ему воплотить все его чаяния. Он становится лордом субсектора, префектом области, что когда-то основал его тезка-пращур – Периферии.

Лелеющий те же амбиции, что и предок, Север XIII жаждал сделать Периферию своим владением, но понимал, что открытой сецессией он добьется лишь бунта собственных губернаторов и накличет суровую кару на свою голову. Вместо этого он начал искать союзников во тьме отмыкающих границ Периферии, отправив шпионов за каждым, кто мог оказать помощь, неважно, что тот потребует в уплату. Агенты Севера встретились с Детьми Шипов – отверженным кабалом тёмных эльдаров и заручились их поддержкой, заключив нечестивый пакт. Герцог отдал на милость ксеносов несколько миров-фронтиров, пообещав, что во время эльдарских набегов, он будет держать резервы субсектора подальше. Стремительные корабли ксеносов поглощали сотни тысяч рабов, исторгая их навстречу своей участи в ямах Комморры. Взамен ко двору Севера XIII прибыли замаскированные царедворцы и черноглазые убийцы.

Больше десятилетия, Север и его жестокие агенты-союзники осторожно трудились, по одной разрывая связи Периферии с Каликсидой, так, что никто не заметил, что субсектор постепенно превращается в личное владение герцога. От сопротивлявшихся планетарных губернаторов тихо избавились. И хотя восемь ближайших к Мальфийскому субсектору миров сохраняют внешнюю нормальность, те, что находятся дальше по отмыкающему направлению, полностью приведены под руку герцога, во всем кроме названия воплотившего мечту своего предка.

Дети Шипов

Север XIII никогда бы не достиг таких высот без помощи группы эльдаров, называющих себя «Детьми Шипов». Этот кабал состоит из отбросов эльдарского общества – беглых рабов, опальных аристократов, побежденных чемпионов – его члены постоянно ищут возможность добыть оружие и рабов, чтобы было чем поддержать свои претензии за власть в Комморре. За помощь Северу XIII кабал получил лёгкий доступ к региону, где имперские силы ничего не могли противопоставить их набегам. Тысячи кричащих людей утащили во тьму субреальных клоак Тёмного города, но некоторые задаются вопросом, не может ли участие кабала в войнах Внешнего фронта оказаться ещё более губительным. Иные боятся, что тёмные эльдары могут попутно следовать и иному плану – такому, что принесёт несчастия и погибель всем разоренным мирам в Периферии и за её пределами.

Руководство для ведущего: возвращение святого Друза

Трилогия приключений **«Apostasy Gambit»** для **Dark Heresy** повествует о возвращении святого Друза, пришедшего судить грешников Каликсиды, и о войне, разразившейся по всему сектору.

Ведущие могут решить, происходят их кампании до, во время или после событий этой трилогии. Если пришествия, так называемого Деифага ещё не было, хаос, что охватит весь сектор, может начаться прямо во время кампании, быть может, заставив персонажей игроков сменить сторону в конфликте. Север XIII объявляет вернувшегося святого Друза самозванцем, сам не зная, насколько он прав. Быть может, ко времени прихода Деифага, персонажи игроков получат повышения и смогут сами решать за себя, к кому присоединиться, что вызовет немало интересных споров о лояльности. Наконец, если ведущий решит, что Деифаг уже побеждён, вполне возможно, ещё останутся его обманутые последователи, продолжающие сражаться или бежавшие на Периферию и миры за её пределами.

Ведущий, желающий подробнее ознакомиться с этим элементом вселенной, найдет немало сведений в серии приключений **«Apostasy Gambit»**.

Руководство для ведущего: Космический Десант на Внешнем фронте

Only War рассказывает об Имперской Гвардии, мужчинах и женщинах, что обладают неугасимой верой в Бога-Императора Человечества, но остаются простыми смертными из плоти и крови, в отличие от сверхлюдей-космодесантников, которые кажутся обычным солдатам богами среди людей. Хотя на Внешнем фронте можно повстречать астартес, случатся это редко. Большинство гвардейцев никогда даже не видело космодесантников, не говоря уже о том, чтобы сражаться с ними плечом к плечу. Неудивительно, что об астартес ходит столько легенд, мифов и суеверий. Разные культуры и полки имеют свои взгляды на космических десантников. Некоторые благоговеют перед ними, буквально считая их сынами Императора, другие – страшатся, видя в них носителей божественного правосудия. То, что космодесантники умеют плевать кислотой – правда, но от невежества, им часто приписывают способность убивать взглядом или уничтожать целые армии одним словом. Хватает легенд, повествующих о маленьких отрядах Астартес, завоевывающих целые планеты или волну за волной изничтожающих несущихся на них ксенотварей. Некоторые ордена – как например, Ультрадесант – восхваляют по всему Империуму. Другие – скажем, Кровопийцы – внушают людям ужас.

Любой солдат, встретившийся с космическим десантником, скорее всего, униженно падет на колени, вознося молитву – настолько величественны боевые братья Адептус Астартес. Даже старшие офицеры Гвардии в разговоре с десантником, могут начать заикаться как вчерашние кадеты. В целом же, астартес почти не обращают внимания на смертных, и лишь по-настоящему великие и выдающиеся люди могут заслужить их уважение.

Ведущему рекомендуется не впутывать Астартес в свои сюжеты. Слухи об их присутствии неподалеку могут немало взбудоражить персонажей, но на поверку они часто оказываются ложными. Быть может, однажды, когда кампания будет вестись уже на высоком уровне, встреча с отделением космодесантников может стать ключевым моментом действительно великого сражения и стать темой многих историй за офицерским столом на годы вперед.

Зелёная волна надвигается

Никто не скажет, как бы сложилась судьба северовых владений, если бы всё и дальше шло своим чередом. Быть может, со временем, ему бы хватило дерзости открыто объявить сецессию, а быть может, тайные союзники Севера обернулись бы против ослепленного гордыней герцога. Вместо этого, всё решили другие ксеносы. Орочье вторжение воеводы Чингиза Мракозуба, титулующего себя «Поработителем ничтожеств» пришло из тьмы и обрушилось на внешние миры карманной империи Севера, за несколько месяцев убив миллионы человек. Силы обороны этих планет были привычны разве что к угнетению местного населения или шагистике на парадах в честь своего повелителя. Очень немногие оказались в состоянии дать ксеносам достойный отпор. Мир за миром выскальзывал из хватки Севера, орки бесчинствовали едва ли не на всех планетах его царства. Ни герцог, ни его зловещие союзники ничего не могли сделать, чтобы сдержать Поработителя ничтожеств.

Восседая на гранитном троне, Север смотрел, как погибают миллионы. Ближайшие советники убеждали его воззвать к Империуму, но топор палача заставил их замолчать. В конце концов, Север остался один, а его судьба его империи висела на волоске. Только тогда ему открылась мрачная правда – он прозрел и понял, что все его советники были правы. Он отправил свою родню ко двору лорда Хакса просить помощи против вторжения орков. Хотя множество посланников погибло от рук неизвестных убийц или встретило иную, но не менее фатальную, участь, один достиг цели. Внучка Севера прибыла к Хаксу и принесла ему просьбу о помощи. Но тот лишь рассмеялся ей в лицо.

Патриций, правящий Каликсидой, годами следил за событиями в Периферии и прекрасно знал о предательстве Севера, хотя не открыл его настоящих причин. Позже слухи говорили о некой тёмной – быть может, даже родственной – связи между Хаксом и Севером, связи удержавшей карающую длань лорда сектора, видевшего, что творит герцог в Периферии. Однако начавшееся вторжение зеленокожих оказалось очень на руку Хаксу, ибо оно уже унизило Севера и вытащило его на свет из той глуши, которую он сам создал. Наконец, лорд решил, что орков нужно сдержать и поднял резервы сектора.

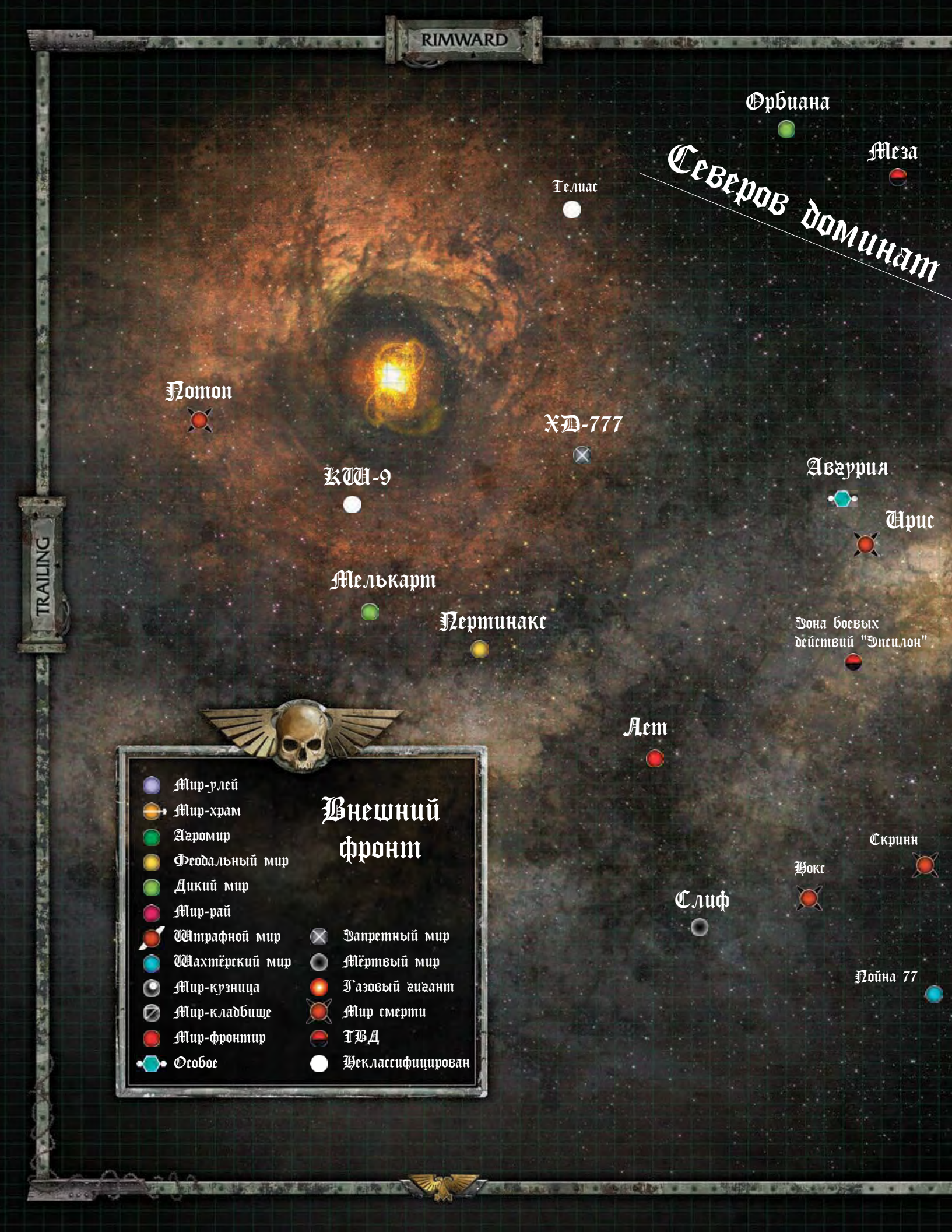
Культ, столица Периферии, был спасен, но, истина заключалась в том, что Империум никогда не мог послать на Внешний фронт столько сил, сколько требовалось для того, чтобы отбросить орков. Миры, лежащие за границами субсектора, были оставлены гореть в огне всеобщей войны, ибо много войск отправлялось из Каликсиды на тайную войну на Иерихонском рубеже, а оставшиеся здесь были слишком малочисленны, чтобы можно было всерьез рассчитывать на разгром орков столь малыми силами. Поговаривали, что устроителям далёкого крестового похода нужна была война здесь, под боком, чтобы её нуждами замаскировать то, сколько ресурсов уходило в Иерихон. В лучшем случае, они с успехом воспользовались сложившейся на Периферии патовой ситуацией, а в худшем – сами же создали её.

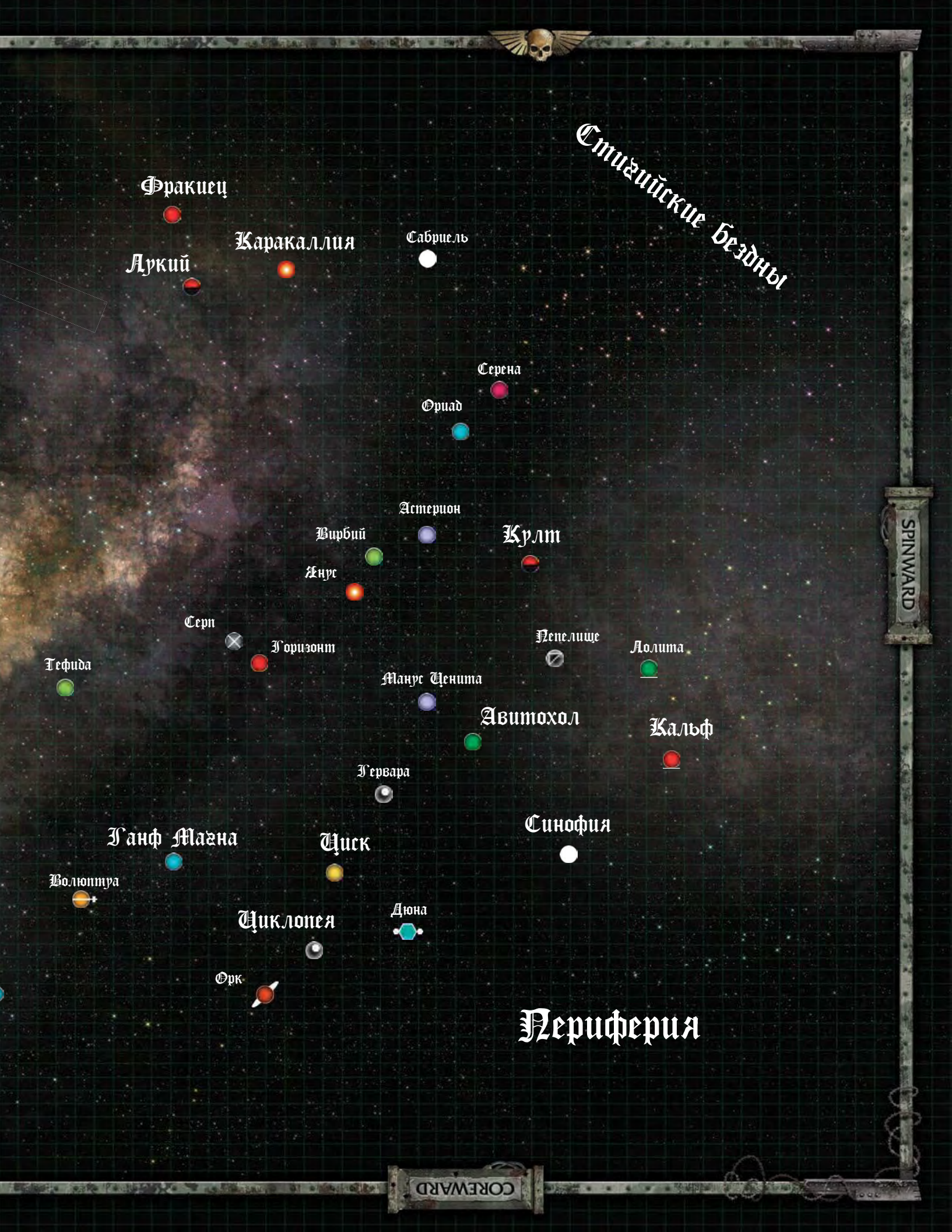
Всеобщая война

Хотя обстановка на Культе была стабилизирована, дела Севера XIII за пределами субсектора Периферия шли всё хуже. Пока орки грабили Потоп, KW-9, Пертинакс и ещё десяток других менее значимых систем, появилось множество иных угроз. Несмотря на твёрдые, как герцог надеялся, договоры с тёмными эльдарами, злокозненные дети Комморры начали совершать дерзкие рейды на миры у самых рубежей зоны военных действий. Привлеченные крахом имперской власти в этом регионе, в Периферию начали слетаться слуги Хаоса, и, в частности, банда Сектоха Шепчущего ложь, что совершила несколько жестоких набегов, преследуя свои богохульные цели.

Осажденный со всех сторон, Север XIII объявил о временной, до конца кризиса, аннексии территорий за границами Периферии и образовании объединения, что он нарёк «Северовым доминатом». Разгневанный Хакс объявил герцога сецессионистом и предателем, но это сделало всё только хуже. Слуги Хаоса теперь открыто ходили по разорённым войной мирам, исполняя неизвестные прихоти своих тёмных владык, эльдары пиратствовали, где хотели, практически совсем разорвав свои договоры с Севером. Орки же от резни перешли к массовым захватам рабов. Их вождь выстроил себе столицу на Авитохоле и поработил его жителей, заставив их создавать для него миллионы тонн военного снаряжения, призванного утолить вечную жажду зеленокожего племени до оружия и боеприпасов.

Линии фронта обозначаются, напряжение растёт, и только более более важная война на Иерихонском рубеже мешает Империуму затопить Внешний фронт таким количеством полков, что сокрушит любое сопротивление. А каждый год, который Северов доминат ещё не поставлен на колени, он тратит на укрепление своих главных миров. Каждый год орки всё усиливаются и крепнут. Слуги Хаоса безнаказанно топчут ногами эти земли, а безумные пророки шепчут о скором появлении ужасной Звезды-Тирана…


RIMWARD
TRAILING
Орбиана
Меза
Северов доминат
Гелиас
Nomon
XD-777
KTW-9
Авгурия
Ирис
Мелькарт
Пертинакс
Зона боевых действий "Эпсилон"
Лет
Скринн
Нокс
Слиф
Пойна 77
Внешний фронт
Мир-улей
Мир-храм
Агромир
Феодальный мир
Дикий мир
Мир-рай
Штрафной мир
Шахтёрский мир
Мир-кузница
Мир-кладбище
Мир-фронтир
Особое
Запретный мир
Мёртвый мир
Газовый гигант
Мир смерти
ГВД
Неклассифицирован


Стигийские Бездны
Фракиец
Каракаллия
Сабриель
Лукий
Серена
Ориад
Астерион
Вирбий
Культ
Жнус
Серп
Горизонт
Пепелище
Лолита
Тефида
Манус Ценита
Авитохол
Кальф
Гервара
Синофия
Ганф Магна
Циск
Волюптура
Дюна
Циклопея
Орк
Периферия
SPINWARD
CORE WARD

Планеты Внешнего фронта

«Веками никому не было дела, ни до Периферии, ни до мрачных земель за её пределами. Свет Императора никогда не озарял эти дали. Теперь же, заполучить их жаждут орки, жаждут сецессионисты, жаждут эльдары и даже те силы, что мы не будем именовать, жаждут заполучить их. После долгих лет беспричинной праздности, после веков небрежения, Империуму стоит определиться, нужна ли ему, в конце концов, Периферия…»

- из речей на трибунале в Сен-Дарра

Столкнувшись в Периферии с вторжением ксеносов, сецессией, набегами тёмных эльдаров, нападениями слуг Хаоса и беспорядками на религиозной почве, Империум объявил весь субсектор и его внешние пределы одной большой зоной боевых действий. Она получила название «Внешний фронт» и весьма расплывчато делиться на три крупные части.

Первая – сам субсектор Периферия, регион, поколениями гниющий изнутри, а ныне катящийся к полному упадку из-за недавних беспорядков. Большинство миров Периферии – фронтиры, расположенные на беззаконных рубежах имперского космоса, где жизнь особенно жестока и коротка. Порядки, что Адептус Арбитрес насаждают по всему сектору, выглядят далёкими и совершенно неподходящими для тех, кто изо дня в день борется за выживание на этом дряхлеющем пограничье.

Вторая часть Внешнего фронта – область, подвергшаяся нашествию *войны!* Мракозуба. Большинство миров, захваченных им, до этого находились под властью Севера, но теперь они совершенно точно потеряны для Империума.

Третья часть Внешнего фронта – это Северов доминат, скопление миров за внешней границей Каликсиды, которые Север XIII перевёл под своё прямое управление, вырвав их из-под власти Империума. Большинство планет домината – бесплодные пустоши, но расположение на пути Каликсида-Скарус делает их стратегически важными для безопасности всего сегментума. Ныне всё большую и большую часть владений Севера охватывает война, на которую направляется всё больше и больше войск.

Субсектор Периферия

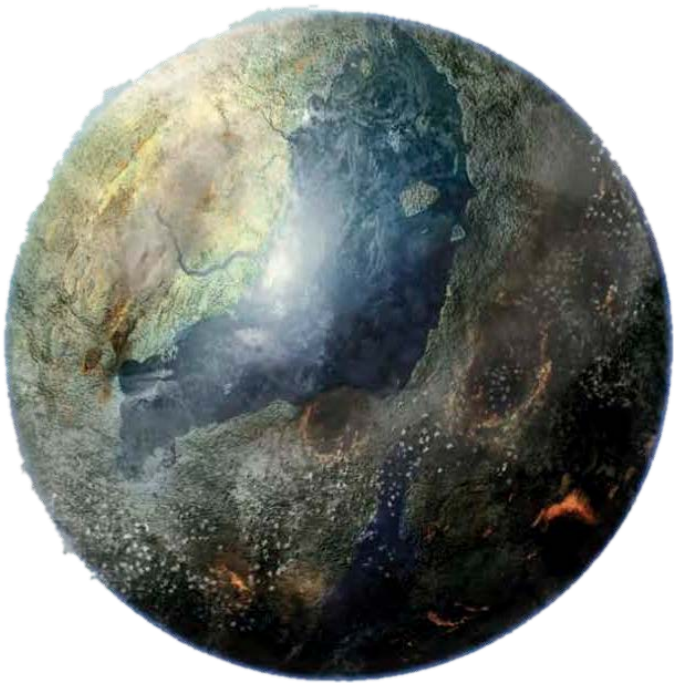
«Периферия» – весьма меткое название, данное не только из-за того, что эта область лежит на самом краю Каликсиды. Сколько существовал сектор, столько миры Периферии приходили в упадок, опережаемые планетами с наиболее ценными природными ресурсами, развитой инфраструктурой и процветающей торговлей. Не раз этот субсектор служил буферной зоной, защищающей сектор от любого врага, что мог появиться с просторов дикого космоса, отделяющих Каликсиду от Скаруса, и с прибытием *войны!* Мракозуба он снова ею стал.

Для большинства присутствующих на Внешнем фронте очевидно, что Империум сражается здесь не для того, чтобы защитить ценные ресурсы или стратегически важные пункты от зеленожих, но чтобы покарать отчаянно ненавидимого врага. Культ полностью охвачен войной с орками, а несколько других расположены так близко к врагу, что скоро непременно умоются кровью. Империум сражается на два фронта, одновременно стремясь отбросить *войну!* Мракозуба и подавить восстание Севера. Линия фронта по большей части проходит по границе самого субсектора Периферия, чьи главные миры, в соответствии со стандартной военной доктриной, уже должны были быть превращены в настоящие крепости, готовые встретить орков глубокоэшелонированной обороной. Ничего из этого до сих пор не сделано, ибо крестовый поход на Иерихонский рубеж пожирает все ресурсы, что можно было направить сюда.

Культ

Культ – важнейший мир Внешнего фронта, занимающий уникальное положение по отношению ко многочисленным группировкам, ведущим войну в Периферии. Культ стоит на страже варп-пути Каликсида-Скарус, он – самая удалённая планета субсектора, миновав которую проход окунается в беззаконные просторы дикого космоса. На его орбите находится множество пустотных доков для кораблей, направляющихся в Скарус или прибывающих оттуда. Как только на Культ пришла война, большинство из них были разорены и выстужены, другие же превратились в самостоятельные маленькие зоны боевых действий, примечательные вездесущим вакуумом и низкой гравитацией.

Поверхность Культа, его холмы и плодородные равнины, готовые к обработке, некогда считалась настоящей землей обетованной. Герцог Север I мечтал сделать планету раем для знати зарождающейся Каликсиды, и сам построил на сияющем побережье её главного континента высокий дворец, сложенный из мрамора глубокого алого цвета, и ставший известным как Сангвинический. Север пригласил на Культ служивших под его командованием военачальников, даровал им дворянские грамоты, надеясь выстроить на планете иерархию знати с самим собой во главе и множеством мелких вассалов, обязанных ему всем. Несколько лет мечта герцога Севера казалось осуществимой. Но затем Друз был возведен в достоинство лорда сектора, и одним из первых его деяний стало создание стабильного и процветающего региона, вдали от разоренных крестовым походом миров. Пространство Каликс стало сектором Каликсида и было разделено на субсекторы, каждый со своим префектом и столицей. Культ сделали столицей Периферии – само это название Север воспринял как оскорбление всем своим достижениям во время похода. Несмотря на условия торгового патента, мир был отнят у Севера слугами Друза. Многочисленная миссия Администратума ступила на зелёные луга Культа и начала процедуру превращения планеты в административный центр субсектора. Север прожил остаток дней среди увядающей роскоши своего прибрежного дворца, наглухо закрыв окна, чтобы не видеть, как Адептус расползаются по планете. Через несколько десятилетий Север умер, передав по наследству дворец и ещё пару небогатых имений. Тем временем, на планете был создан огромный управленческий аппарат, необходимый для контроля над всем субсектором. На орбите были построены пустотные доки, и Культ стал оживленным транспортным узлом, делавшим деньги не на дворянских грамотах, но на пошлинах, взимаемых с прибывающих из Скаруса и отправляющихся туда.



Отпрыски герцога Севера, несмотря на печальную судьбу своего пращура, остались на Культе, вынашивая скрываемую от окружающих ненависть к Друзу и всему, что он делал. Фамильный дворец всё ветшал, но внешние предприятия семейства ещё приносили достаточно денег, чтобы Северы могли претендовать на принадлежность к знати, хотя и не обладали реальной властью. Последний в роду – Север XIII – вскарабкавшись на пост лорда субсектора, сохранил этот дворец как место пребывания двора и в память о своем покойном предке. Несколько лет Север XIII вел беспощадную, но незаметную чистку культских Адептус до тех пор, пока власть не оказалась сосредоточена в руках чиновников, преданных ему и его семье. Фамильный дворец Северов наполнился смесью из придворных лизоблюдов, готовых на все ради благосклонного жеста, и убийц, что за деньги кого угодно бы отправили на тот свет. Скрываясь под напускной верностью, во дворце царит ересь и декаданс, а эпикурействующие дилетанты состязаются с ксеносами-убийцами в пыльных, обветшалых залах.

А затем пришла *война!* Мракозуба. Сначала от неё пострадали лишь несколько миров за границами субсектора, и прошло много месяцев, прежде чем на Культе осознали истинный масштаб угрозы. Но даже тогда Север верил, что сможет сдержать зеленокожих варваров теми силами, что были у него под рукой, не унижаясь, до просьб о помощи у лорда сектора. Он очень быстро понял, как был неправ и осознал, что иного выбора, кроме отделения Северова домината у него нет. Ныне Культ – выжженная, заваленная трупами пустошь, чьи континенты поделены на вечно переходящие из рук в руки зоны, каждую из которых контролирует тот, кто готов положить на это больше сил. Сангвинический дворец ещё держится, защищенный от орбитальных ударов множеством пустотных куполов, полученных, как говорят, благодаря соглашению герцога с шайками техножрецов-изгоев. Дворец со всех сторон окружен мощнейшими на планете укреплениями и до сих пор не пал, хотя как имперцы, так и орки несколько раз пытались захватить его внешние участки. Битва за Культ бушует уже восемьдесят три года и судьба каждой из направляющих в эту мясорубку свои армии сторон наполнена взлётами и падениями. Бывало, что одна сторона почти побеждала другую, лишь для того, чтобы сама стать целью для контратаки третьей. Сейчас доминат ограничивается тем, что удерживает часть главного континента, предоставляя имперцам и оркам воевать друг с другом. Сколько ещё будет сохраняться такое положение дел – не скажет даже самый одаренный стратег-прекогностикатор. Всё может измениться во мгновение ока.

Именно на Культ отправляют большинство новонабранных полков Имперской Гвардии, ибо его поля битв пожирают людей и боевые машины жаднее всех прочих. Этим театром военных действий командует лично лорд-маршал Ганзорик. Его штаб надежно укрыт за кольцом бастионов и крепостей возле северного полюса планеты, известном как Форт-Друз (название, которое Север XIII считает намеренным оскорблением). Орки ежедневно пробуют на зуб его почти неприступные стены из пластали и керамита в отчаянных лобовых атаках. Гвардейцы, которым удастся выжить чуть дольше, чем несколько дней, скоро узнают, что на Культе нет ничего постоянного. Линия фронта сдвигается на мили каждый день. Только что захваченные позиции отбивают в контратаках; только что заступивший на службу гарнизон снимают и отправляют поддержать наступление в другом месте. Ганзорик – один из самых упорных военачальников и служащие у него относятся к лорду-маршалу со смесью страха и уважения. Солдаты знают, что он готов на всё, чтобы исполнить свой долг, но это «всё» включает в себя отправку собственных войск на верную смерть, если то будет необходимо. Прозвище «Старая кровь и сталь» просто так не даётся – говорят, что суровый генерал втайне наслаждается им.

Силы Империума на Культе

Воинства лорда-маршала Ганзорика представляют собой крупнейшее скопление имперских вооруженных сил во всей Каликсиде, всё равно оставаясь недостаточным для быстрого и окончательного отвоевания планеты. По последним подсчетам на Культе располагается около пяти миллионов солдат, около двух третей которых несут службу на передовой. Остальные составляют резервы второй очереди и подразделения поддержки. Кроме того, огромный контингент занят снабжением, благодаря которому и существует столь внушительная армия. Полки набираются со всей Каликсиды, и в войсках Ганзорика найдутся выходцы с каждого мира сектора, способного платить десятину. После появления Деифага и порожденных этим событий, из других секторов было вызвано множество чужеземных полков, чья верность не подвергалась таким сомнениям. Среди пришлых хватает солдат с Кадии, Талларна, Востроя и других планет, знаменитых своими полками. Эти части не были сформированы специально для участия в битвах на Культе, а призваны из резерва сегментума, переназначены или отозваны с боевых операций, ради которых когда-то созывались. Часть полков состоит из ветеранов с десятком лет службы на передовой, что будут жестоко разочарованы, если понадеются, что их ждёт кампания, конец которой они смогут встретить новоиспеченными поселенцами завоеванного мира. Мясорубка на Культе не остановится ещё десятки лет.

На Культе можно найти самые диковинные из имперских подразделений. Гвардия – очень разноплановая организация и даже простые пехотные части могут быть как малочисленными отрядами тяжеловооружённых и бронированных гренадеров, так и огромными толпами, имеющих лишь самое дрянное оружие. На острие атаки пехотных армий идут танковые роты, большая часть которых состоит из почтенных, но привычных гвардейцам «Леманов Руссов». Другие идут в бой на устрашающих «Гибельных клинках» и их вариациях, способных перемалывать врагов сотнями и даже уничтожать верзил – огромные машины, что орки используют как титанов. Такие атаки поддерживают полки артиллерии, применяющие все виды орудий, что только можно вообразить – от тяжёлых миномётов до сверхтяжёлых самоходных артиллерийских установок. Солдаты механизированных полков едут в битву на борту «Химер», а множество других формирований использует ездовых зверей, выступая в роли классической кавалерии. Небольшая часть имперских сил – десантники; «Старой крови и стали» посчастливилось заполучить в свои руки несколько элизийских полков – лучших в Империуме специалистов по воздушным и орбитальным десантам.

Большая часть этих сил расположена в Форт-Друзе или, по крайней мере, прибывает туда, перед тем как будет откомандирована на один из множества фронтов, бесконечные километры которых протянулись по всему Культу. Форт-Друз – разросшаяся военная база, размером с город, чьи посадочные площадки ни минуты не пустеют, принимая миллионы тонн припасов и свежее мясо для битв. Новоприбывшим полкам повезет, если им дадут больше одного дня на то, чтобы привыкнуть к Культу, чей воздух примечателен вкусом пепла и запахом пороха – особенности, которые перестаешь замечать, если протянешь здесь достаточно долго. Немногие покинувшие Форт-Друз через величественные Врата Аквилы, вернутся живыми – разве что их полк понесет такие потери, что будет отозван для переформирования. Большинство возвращаются обратно лишь в пластиковом мешке, отдав всё на службе Богу-Императору Человечества.

Силы орков на Культе

Воинства Мракозуба Поработителя ничтожеств более разномастны, чем Гвардия – настолько, что имперская разведка давно рассталась с надеждами определить их точный состав, вместо этого сосредоточившись на подсчете количества банд и орков-«бойцов», входящих в каждую из них. На данный момент, если верить собранным сведениям, у Мракозуба на Культе около десяти миллионов бойцов и в разы больше зеленокожей мелкоты, именуемой «гретчинами» (или «гротами»), которую орки нередко тащат с собой в битву или, что чаще, гонят в первых рядах.

Более полезны, чем голые цифры оказываются сведения о том, какими типами войск и боевой техники располагает враг. Орочья ватага обычно представляет собой беснующуюся орду, несущуюся к врагу на своих двоих или оседлав неуклюжие боевые машины – от лёгких байков до здоровенных боевых фур. Некоторые используют артиллерийские орудия, частично трофейные, частично самостоятельно собранные из подручного

хлама. Другие находят применение шагоходам всех мастей, иные же идут в бой в доспехах, по надежности сравнимых с терминаторской броней Космического Десанта.

Хотя нельзя сказать, что большинство орочих банд действует логично или умело сочетает разные рода войск, встречаются такие, что в ущерб всему на свете и без всяких разумных причин, кроме грубо выраженных вкусов нынешнего вождя, ударяются в использование одного вида войск. Существуют банды, что предпочитают быстроходные легкобронированные машины, из которых выскакивают, едва доехав до позиций Гвардии, и устраивают защищающимся кровавую баню. Другие воюют только ордами шагоходов, от маленьких боебанок до топтунов, что по габаритам сравнимы с разведывательным титаном.

Орки очень редко встают в оборону, хотя часто по-своему «улучшают» захваченные имперские фортификации. Эта раса кровожадна и жестока и куда лучше ей даются наступления. Лобовые атаки, при которых орды зеленокожих заполоняют всё видимое пространство до самого горизонта, а могучие верзилы неуклюже топают впереди, разрушая крепости огнём своих пушек – отнюдь не неслыханное дело. Орки наслаждаются проявлениями столь грубой мощи, не забывая рычать хвалу своим свирепым богам. Гвардеец, впервые стоящий в траншее, от такого зрелища может лишиться рассудка. Зачастую удержать трусов от бегства может лишь одна, более пугающая вещь – наставленное на них дуло комиссарского болт-пистолета.

В то время как имперские силы на Культе подчинены жёсткой командной структуре Имперской Гвардии и иных военных организаций, орки распоряжаются своими огромными армиями, следуя старой как мир максиме – «кто сильнее, тот и прав». Поработитель ничтожеств командует всеми зеленокожими на Культе и других мирах региона, и, хотя обычно его можно увидеть в его «столице» на Авитохоле, он нередко появляется на культских передовых. Бойцам постоянно нужно напоминать, кто тут босс. Покидая планету, Мракозуб передает командование типичным орковским способом – самому сильному из вождей. Сейчас как заместитель Поработителя на Культе действует слегка сумасшедший босс Зог Зеркер. Кто знает, прогневит ли он Мракозуба излишней самодеятельностью и погибнет от его рук или станет достаточно сильным, чтобы бросить вызов своему воеводе? Стоит ли говорить, что несколько имперских ведомств (включая, само собой, Ордо Ксенос) внимательно следят за ситуацией.

Силы Северова домината на Культе

Армии Севера XIII далеко не столь разнообразны как воинства Империума или полчища орков – у домината просто нет столько ресурсов. Большинство полков вооружено тем, что можно достать на их родном мире, из-за чего часть войск сецессионистов почти неотличима от имперских гвардейцев, а другая больше напоминает толпу дикарей. Несмотря на относительную нехватку ресурсов в сравнении с Империумом, войска домината применяют распространенные имперские боевые машины – например, «Леманы Руссы» и «Химеры». В отличие от Гвардии, что привыкла не полагаться на боевые машины местного производства, и использует только те, что не может получить по своим каналам, войска домината широко применяют бронетехнику, которую и не встретишь за пределами Периферии. Это могут быть лёгкие танки, передвижные орудийные платформы и грубоватые, но удивительно надежные штурмовики.

Армии Севера уступают Гвардии снаряжением, зато превосходят её числом. Хотя миры домината не назовешь густонаселенными, они под рукой. В то время как Империуму приходится перебрасывать войска издалека, планеты, с которых сецессионисты могут набирать пополнения прямо здесь, а линии снабжения всегда коротки. Кроме того, Север XIII проявил себя настоящим владыкой умов и сердец своего народа, вдохнув в него фанатичное рвение, с каким нечасто доводится сталкиваться Империуму. Эти люди по-настоящему верят, что Культ – земля обетованная, дарованная им самим Императором, и что далёкие верховные лорды Терры подло обошлись с ними и их владыкой, отняв этот дар и передав его безвольным марионеткам, вроде лорда Хакса. Ничто не делает их убеждения более зримыми, нежели имперские аквилы, сорванные с мундиров и бортов боевых машин, и заменённые на гордый профиль Севера XIII, увенчанного лавром. Несмотря на неприятие власти верховных лордов Терры, защитники Культа считают себя праведными подданными Бога-Императора и носят с собой множество религиозных вещиц и личных талисманов. Само собой, никто из них не знает, на какой союз однажды пошёл их повелитель в погоне за властью.

После прихода *войны!* Мракозуба, армии домината знали и победоносные завоевания, и катастрофические отступления. Первое же вторжение орков обернулось страшным поражением войск Севера – неделю после первой высадки уцелевшие солдаты отступали к Сангвиническому дворцу. Когда из Империума подоспела подмога, орков отбросили, но очень скоро обстоятельства вынудили Севера объявить о сецессии, сделав своих спасителей такими же врагами. Трижды армии домината были в шаге от того, чтобы вышвырнуть имперцев с Культа, но каждый раз им мешало контрнаступление орков на самом Культе или в соседней системе, из-за которого приходилось срочно перебрасывать туда войска, дабы предотвратить полный крах. Каждая квадратная миля Культа побелела от костей северовых солдат, но то же можно сказать и об их врагах – гвардейцах, орках или любых других противниках, что дерзнут оспорить их право на этот дарованный Императором мир.

Лорд-маршал Ганзорик — «Старая кровь и сталь»

Верховный главнокомандующий имперских сил на Внешнем фронте, генерал Ганзорик одинаково страшит и врагов, и друзей. В 775.M41 он был назначен в 61-й полк маккавейских янычар, и в 780.M41 прошёл с ним через варп-врата, окунувшись в ад войны на Иерихонском рубеже. За два десятилетия боёв на Орфейском клине, Ганзорик проявил себя толковым командиром. Он редко рассказывает о том, что повидал в эти кровавые годы, но несколько страшных ран он заработал именно тогда, командуя своими войсками прямо с передовой. Пережив ранение, которое едва не свело его в могилу, Ганзорик узнал, что ему уготован перевод в генеральный штаб. Недовольный возвышением, которое означало расставание с полком, он получил под командование целую группу армий, а вместе с ней – возможность блеснуть тактическим мастерством, решимостью и отвагой на совершенно новом уровне.

После отпадения Северова домината и образования Внешнего фронта, Ганзорик был вознесен ещё выше – на его плечи легли эполеты лорда-маршала и тяжкий груз ответственности за противодействие орочьему вторжению, подавление злокозненного мятежа и установление порядка в регионе, давно известного своим беззаконием. Вскоре Ганзорик заслужил своё прозвище, послав бессчетные тысячи гвардейцев на Освобождение Культа. Первые успехи не показательны – лорду-маршалу отчаянно не хватает войск для того, чтобы добиться значительных успехов. Обстановка на Внешнем фронте катастрофическая, а масла в огонь подливает то, что Ганзорику приходится сражаться с одной рукой, привязанной за спину. Ибо немалая часть высокопоставленных военных сектора, осознающих суровую нужду в тайном наборе и переброске войск из Каликсиды на поля битв Иерихонского рубежа, направляют туда свежесформированные части, что иначе могли бы сражаться на Внешнем фронте. Другие верят в то, что недостаточное количество солдат у Ганзорика – это плод целенаправленной политики выжидания того, что Северов доминат и орки Мракозуба перебьют друг друга. Никто не скажет, как замешан в этом «Старая кровь и сталь», и никто не предугадает, как он себя поведёт, откройся ему правда.

Ганф Магна

Система Ганф не обладает большой стратегической важностью для Каликсиды, служа лишь перевалочным пунктом на пути между Ваксанидом и Сеферис Секундус. Ганф Магна, главная планета системы – не только малозначимый мир-фронтир, кишащий преступниками, еретиками и изгоями, но и единственный производитель полигама – натурального препарата, применяемого при вживлении бионических конечностей, для обеззараживания, а также в промышленном производстве питательных смесей. Капитаны-хартисты слетаются на Ганф Магна за этим товаром, который, позволит обладателям нужных торговых патентов отхватить хороший барыш, продавая его на миры-кузницы и производственные центры сектора.

Ганф Магна, как и несколько других миров системы, – место обитания немалого числа диких орков, что нередко привлекает внимание Ордо Ксенос. Зеленокожие известны своим умением бесконтрольно размножаться спорами, особенно во время войны. Любое поле боя, в котором сражались орки, будет покрыто миллиардами их спор, часть которых со временем разовьётся в полноценных орков, если местность не зачистить. Тот факт, что власти предержащие Ганф Магна проигрывают войну против так называемых диких орков – то есть, популяции зеленокожих, развивавшейся независимо и ещё не имевшей контактов с другими представителями своего вида – заставляет предположить, что нынешние ганфские орки – либо «дети» крайне масштабной войны с обычными орками, либо – плод намеренного заражения планеты спорами. Но ни о какой крупной войне с зеленокожими в прошлом нет никаких свидетельств, а версия о намеренном заражении для большинства выглядит слишком неправдоподобной. Сторонники этой теории указывают на то, что Ганф Магна лежит на пути *войны!* Мракозуба, и, чем ближе он придвигается, чем агрессивнее становятся дикие орки.

Множество гвардейских полков с иных миров сражались на Ганф Магна вместе с местными силами обороны, тщетно пытаясь раз и навсегда избавить планету от зеленокожих. Подобные чистки нужно проводить намного чаще, ибо с завершением каждой на планете образуется множество спор, и ненормальный цикл размножения порождает из них ещё больше орков, чем было раньше.

На Ганф Магна располагаются огромные комплексы Департаменто Мунитурум, в чьих казармах недалеко от Балки, можно разместить целые легионы. Эти комплексы служат опорными пунктами для полков, проводящих операции против диких орков – один полк будет занят тренировками и акклиматизацией, несколько других смогут зализывать раны, полученные в кишащих зеленокожими пустошах. В Балке гвардейцев ждёт множество способов развеяться, но смогут ли они ими воспользоваться – зависит от полковых комиссаров. В этом городке есть множество баров, игорных домов, подпольных торговцев, борделей, ночлежек и самых настоящих притонов, жизненно важных для боевого духа солдат, только что вернувшихся с передовой. Говорят, что нет порока, которым нельзя насладиться в Балке, как бы ни старались Комиссариат и полковые провосты. Эти типы с постными физиономиями рыщут по обветшалым, залитым неоновым светом улочкам, всегда готовые пустить в ход дубинки против каждого своенравного солдата, урвавшего несколько часов свободы и проводящего их, потакая своим нехитрым желаниям.

Циск

Система Циск расположена на центростремительном фланге *войны!* Мракозуба и сейчас готовится к скорому вторжению. Военное руководство Внешнего фронта готовит планы по вербовке первых в истории мира гвардейских полков.

Циск классифицируется как феодальный мир, власть на котором находится в руках благородного сословия землевладельцев, а технологии недалеко ушли от изобретения пороха. Циск почти ничего не связывало и не связывает с Каликсидой и вообще с Империумом. Контакты с другими организациями сектора сознательно ограничены, а небольшой контингент Адептус работает с нескольких орбитальных станций. Причины подобных ограничений многими забыты и лишь самые высшие чины знают, что они скрыты во тьме времён, предшествующих Голгенногому крестовому походу, завоевавшего дикие бездны пространства Каликс. Немногие сейчас помнят, что аборигены Циска воспротивились крестоносцам и лишь усилиями герцога Севера они, наконец, были приведены к согласию. С тех пор пелена мрачного сожаления окутывает людей Циска так, будто позор давних лет пропитал даже стены местных городов.

Есть и ещё одна причина, по которой Циск все это время оставался в изоляции и не платил гвардейской десятины. У жителей планеты выявлена предрасположенность к генетическим отклонениям, а мутации среди аборигенов Циска случаются чаще, чем у обитателей любой другой планеты в регионе. Эти мутации выглядят относительно предсказуемыми, что, возможно, позволит присутствующим Адептус классифицировать их как подвид недолюдей. Большая часть мутантов Циска обладает лишними суставами в руках, ногах, кистях и ступнях, что делает их походку примечательно ненормальной. Там, где есть мутанты, чаще встречаются псайкеры – в этом и кроется причина того, что местные Адептус предпочитают оставаться на орбите. Лорд Гаввит, губернатор Циска, обязан следить за уровнем психической активности на планете и проводить регулярные чистки, охотясь за теми, кого не сдали его силовикам сами аборигены. В истории Циска хватает случаев, когда вошедшие в силу нечистые псай-

керы захватывали власть над целыми армиями, прежде чем власти начинали жестокую охоту на ведьм, отправляя тысячи людей на костры.

Поверхность Циска – мрачные и безжалостные, открытые всем ветрам земли, полные болот, мерзких топей и мрачных лесов кривых и уродливых деревьев. Местные жители обитают в окруженных высокими стенами городах, которые надежно – как им хочется верить – защищают их от банд мутантов. Последние – несчастные скитальцы из самых медвежьих углов планеты, от тяжёлой жизни нередко доходящие до каннибализма или чего похуже. Очень немногие чужаки открыто живут на поверхности, хотя лорд Гаввит держит несколько скрытых наблюдательных постов, благодаря которым он может шпионить за своими подданными.

Части Имперской Гвардии, задействованные на Циске, скорее всего, будут принимать участие в периодических мутантских чистках, а если не повезет – то и в охоте на ведьм, возможно, будучи откомандированы к Ордо Еретикус или поддерживая миссию Адепта Сороритас. По прибытии их расквартируют в одной из орбитальных станций, но явно не в золочёном дворце самого лорда Гаввита. Очень скоро гвардейцы отправятся сражаться в кишащие мутантами дикие края, проклиная непрекращающийся дождь с ветром и вопящих криворуких людоедов, бросающихся из тумана.

Синофия

Изо всех миров Периферии, Синофия была ближе всех к тому, чтобы вписать своё имя в анналы истории Каликсиды. Давным-давно, Синофия была дальним аванпостом сектора Иксаниад, но с приходом крестоносцев Голгенны Анжуйского, она превратилась в перевалочный пункт для завоевания пространства Каликс. Поколениями этот мир служил местом сбора огромных армий и флотов праведников, что преодолели световые годы, слетевшись сюда со всех краёв галактики, дабы отбросить ужасы Пространства во тьму Звёзд Гало и покорить эти просторы во славу Бога-Императора Человечества.

Но слава Синофии была коротка, и скоро планета начала гнить. Сегодня её когда-то великие города превратились в обветшалые развалины, а население уменьшилось многократно. Подобно соли, посыпанной на открытую рану, на Синофии расцвела техноересь. Многочисленные святилища культа Механикум закрыли свои двери, будто бы желая откреститься от ужасных истин, что ходили снаружи. Многие мечтали о службе в Имперской Гвардии, как о возможности сбежать от всех своих горестей, но пока даже СПО планеты пребывают не в лучшем состоянии, а значит, скорого набора в Гвардию не предвидится.

Несмотря на все вышесказанное, Синофия сохраняет стратегическую важность для субсектора, поскольку лежит на варп-пути Каликсида-Скарус. Имперские флоты, направляющиеся на Культ и другие спорные миры Северова домината за ним, всё чаще останавливаются на Синофии. Быть может, теперь этот мир воскреснет, вспомнив славные времена крестового похода, и вернёт себе почти позабытую роль сборного пункта для армии завоевателей.

Слиф

Определенный как «мёртвый мир» Слиф долгое время был закрыт для всех пустоходов Каликсиды. После вторжения орков на соседние Лет и Пертинакс, в Верховном командовании Внешнего фронта начали раздаваться голоса, требующие открыть Слиф и укрепить его, дабы ксеносы не могли использовать эту планету как плацдарм для вторжения в Каликсиду. До сего дня такие предложения отклонялись по слову высокопоставленных членов Каликсидских Ордосов. Какие тайны могут открыться полку гвардейцев, отправься он на Слиф, ещё только предстоит узнать, ибо Инквизиция пока не пожелала открыть планету.

Циклопея

Огромная столица системы Циклопея – мир краха, упадка и страшных бедствий, делящий свой недуг, но не славу прошлого, с соседней Синофией. Циклопея – планета пыли и мусора, пустынная поверхность которой покрыта исчезающими останками не существующей ныне цивилизации. Эти останки – мегалиты, установленные неизвестными каменщиками в незапамятные времена. Уже никто не сможет сказать, были ли эти строители людьми, хотя ни малейших скверны ксеносов здесь нет. Многие поселения Циклопеи стоят на разрушенных мегалитах, другие же растут вверх, вдоль отвесных стен самых больших столпов. Громаднейший мегалит настолько высоко устремлен в мрачные небеса, что пронзает облака, а за неровности на его поверхности цепляются целые поселения, в надежде увидеть хоть намёк на яркий солнечный свет.

Жители Циклопеи столь же нездоровы, как их родина, будто бы на них лежит какое-то душевное проклятие, пришедшее из глубины веков. Они мрачны, суровы и избегают даже тех немногих удовольствий, к которым можно пристраститься во вселенной угнетения и войны. Как и Синофия, этот мир – колыбель множества техноересей, взращенных ведьмами-спайщицами, укрывающихся в тенях мегалитов.

По пальцам одной руки можно пересчитать полки, сформированные на Циклопее. Планета платит свою десятину производством товаров и переработкой множества руд. Но после недавних потрясений на Внешнем фронте, Департаменто Мунитурум направил несколько полков на планету, чтобы подготовить проведение масштабной насильственной вербовки. Очень скоро сотни тысяч циклопейцев станут перед выбором – служба в Имперской Гвардии или смерть.

Сабриэль

Обращенная в сторону вращения галактики часть региона, занятого Северовым доминатом, захватывающая и участок варп-пути из Каликсиды в Скарус, включает в себя систему, когда-то принадлежавшую Адептус Механикус, но давно ими покинутую. На орбите планеты Сабриэль вращается огромный искусственный объект, чьё изначальное предназначение давно забыто. Сейчас Верховное командование Внешнего фронта планирует провести разведку, в надежде, закрепиться там и открыть новый фронт против орков и сецессионистов. Такое задание очень опасно, а укрепиться там и наладить снабжение под угрозой постоянных контратак будет практически невозможно. Тем не менее, несколько амбициозных полковых командиров уже добровольно вызвались отправить свои силы на искусственный объект Сабриэля, не зная о том, какие опасности могут поджидать их там.

Туманность Ктхалга

С отмыкающей стороны Периферии, пустота клокочет нуклонным огнём десятков убитых звёзд. Какие процессы привели к возникновению здесь этой пылающей туманности – неизвестно. Те немногие пустоходы, которым довелось побывать в её внешних границах, рассказывают об этих краях множество поучительных историй. В самом центре региона есть зона относительного спокойствия, иногда именуемая Сердцем Ктхалги – о ней ходит множество басен. Говорят, что в глубинах туманности что-то есть. Безмолвная, похожая на гробницу структура движется сквозь бушующее пламя, защищенная самыми надежными пустотными щитами или святейшими оберегами. Иные утверждают, что эта штука – какой-то страж, что надзирает за этой адской туманностью, вечно ожидая возвращения древних кошмаров, от которых даже не боящиеся смерти орки бегут, очертя голову.

Кальф

Расположенный с отмыкающей стороны от Синофии, мирфронтир Кальф – это планета песчаных дюн, населенных множеством агрессивных существ – включая знаменитых песчаных дьяволов. С недавних пор Кальф служит перевалочным пунктом для гвардейских полков, направляющийся на Культ, хотя части солдат приходится оставаться здесь и готовиться отразить новые угрозы. Силы тёмных эльдаров, опознанные как свита гемункула Тевриеля Вектеша уже много раз появлялись здесь, совершая набеги по всей системе, неизвестно зачем наведываясь и в глубины песчаных морей Кальфа. Части Имперской Гвардии, оставленные тут, чтобы встретить тёмных эльдаров обнаружили, что природа и фауна планеты – враги столь же смертоносные как гемункул и его жестокие слуги. Уже несколько рот не вернулось с поисковых заданий.

Война! Мракозуба

Орки – это зеленокожие варвары, что отравляют жизнь человечеству, с тех самых пор как оно вышло на просторы галактики – возможно, это древнейшие ксеновраги человечества. Говорят, что во время Великого крестового похода, сам Император сражался с ними и победил одного из самых могущественных орочьих вождей в истории их вида, предотвратив появление империи зеленокожих, которая своей мощью поставила бы под сомнение явное предначертание судьбы, давшее Империуму право царствовать среди звезд. Орочья зараза расползлась по всей галактике, и ни один сектор космоса не чист от неё. Общество зеленокожих – такое, какое оно есть – наполнено постоянной борьбой и возвышениями сильных лидеров, создающих свои звёздные империи, раздвигающие границы обитания расы. Через беспрестанную череду конфликтов, как внутри своего народа, так и с внешними врагами, орки распространились по всем секторам космоса. Пустивших где-либо корни орков практически невозможно оттуда выбить, а рыхлые, анархичные империи зеленокожих расползаются по пустоте, пятная звездные карты своим присутствием.

Явление *войны!* Мракозуба стало огромным потрясением для каликсидских военных, поскольку орки пришли из квадранта дикого космоса, за границами Периферии, как считалось, свободного от чьего-либо присутствия. Звёздные системы этого региона были лишь частично каталогизированы и почти не исследованы, хотя дальние патрули каликсидского линейного флота должны были заметить любую нарождающуюся угрозу. Если какие-то признаки и были обнаружены, им не придали значения. Периферия стала целью крупного орочьего вторжения, и Север был вынужден объявить о сецессии своих миров, создав доминат. Ходят слухи, что лорд Хакс знал о грядущей буре, но решил не делиться этими сведениями с Севером, быть может, предугадав или ускорив предательство префекта. Какова бы ни была правда, когда *война!* Мракозуба ворвалась в Периферию, ни один из её миров не был готов дать отпор. Четыре системы пали за несколько месяцев и ещё дюжина по сей день охвачена всеобщей войной, в которой люди, неважно преданные Империуму или Северову доминату, отчаянно пытаются сдержать ксеносов.

О первых мирах, павших перед Мракозубом, мало что известно и, хотя формально, они являются частью домината, у Севера нет никакой или почти никакой власти над ними. На большинство из них тысячелетиями не ступала нога чужеземца, и они не более чем названия или номера на звёздных картах Имперского Флота. Самый дальний из них – Потоп, мрачный мир, ставший домом для маленькой общины нищенствующих эстетов, поселившихся там после Голгеннова крестового похода. О судьбе монахов ничего неизвестно, но Потоп уже так долго находится под кованым сапогом Мракозуба Поработителя ничтожеств, что не стоит надеяться, что они живы.

Вторым населенным миром, захваченным *войной!* Мракозуба, стал Порфир, расположенные на котором горнодобывающие комплексы Адептус Механикус сделали его желанной целью для алчных ксеносов. Участь техножрецов остаётся неизвестной. Не так давно Флот во время дальней операции засёк слабые сигналы, дающие надежды на то, что части служителей Адептус Механикус удалось выжить, хотя какой части – никто не возьмется сказать. Быть может, то был просто автоматический маяк, бесконечно вещающий в пустоту, а, быть может, маленькая группа техножрецов всё ещё держится.

Между Порфиром и передним краем вторжения лежит скопление миров, связанное слабыми, малоизученными и крайне нестабильными варп-маршрутами. Даже крупнейшие из этих планет не исследованы и имеют лишь астрографические номера – например, KW-9 или XD-777. Ближайшая из них к границам Северова домината – Авгурия, планета, которую обходили стороной даже пираты и изгои, которых немало в этих краях. Орки захватили Авгурию через полгода с начала вторжения, но так и не оставили там достаточно сил, благодаря чему доминат отбивал её уже несколько раз. Сейчас армии Севера были вынуждены покинуть этот мир, чтобы укрепить соседний Лукий, а стало быть, Авгурию можно считать порабощенной Мракозубом.

Формально Авгурия остаётся частью Северова домината, и потому сейчас вынуждена сама отчаянно бороться за выживание. Империум мало заботит её участь, а доминат не способен выдвинуть свои войска дальше Лукия и Авгурии. Миры, лежащие дальше – Пертинакс, Лет, Мелькарт и Ирис – уже потерянный фронт. Народ каждой из этих планет сражается сам по себе.

Некоторые члены Верховного командования не раз предлагали отправить Гвардию и Флот на подмогу осажденным мирам, чтобы укрепить их оборону и отвадить орков от самых важных участков фронта. Эти предложения неизменно наталкивались на несокрушимый догмат – эти миры слишком далеки, чтобы можно было надежно установить там власть Империума. Было предпринято несколько вылазок, с тем, чтобы удостовериться, насколько эффективны могут быть операции на этих мирах, но все посланные группы сталкивались с настолько превосходящими их по численности силами орков, что ни одной не удалось вернуться с мало-мальски ценными разведданными.

Под пятой

Миры, что пострадали от вторжения Поработителя ничтожеств, можно разделить на несколько типов. Те, что пали в самом начале вторжения, сейчас обратились в безжизненные, выжженные дотла всепоглощающей войной пустоши. На нескольких из них зародились популяции диких орков, не сознающих, что они были сюда «занесены» могучей *войной!*. Уже сейчас они борются за власть и ловят момент, а величайшие из их вождей готовы начать собственную миграцию.

Ко второму типу можно отнести планеты, охваченные всепожирающей войной орков с сопротивляющимися армиями Империума, домината или местных жителей. Подобные планетарные зоны боевых действий – места эпических битв и мясорубок, каждый день перемалывающих тысячи жизней. На Внешнем фронте существует не меньше дюжины важных миров такого типа и без счёта планет и звёздных систем, где война то стихает, то вспыхивает с новой яростью, когда озлобленные враги идут в новые походы и совершают контратаки.

Последний тип относительно нов и появился совсем недавно, когда вторжение Мракозуба перешло в новую фазу. Некоторые из захваченных силами этого вождя миров были не сровнены с землей, а их население не было убито ради еды или забавы. Напротив, эти планеты не тронули, но их жителей согнали в огромные лагеря и литейные цеха, где под дулом пистолета заставили трудиться на своих поработителей, создавая оружие и боеприпасы. Такое развитие событий – уже поражение Империума, ибо оно говорит о том, что оркам было позволено укрепиться настолько, что их миграция превратилась в оккупацию. История учит, что зеленокожие, создавшие свою империю, не успокаиваются – их необоримая страсть к распрям и миграциям сделает новое вторжение неизбежным. Опыт иных секторов подсказывает, что остановить такое вторжение будет в сотни раз сложнее. Иные говорят, что командование Внешнего фронта село в лужу, позволив оркам укрепиться, и что действуя в полную силу, орков можно было бы победить уже десятилетия назад, к тому же не допустив появления Северова домината. Хотя если учесть, сколько ресурсов оттягивают на себя Иерихонский рубеж и беспорядки, вызванные появлением Деифага, сложно сказать, могло ли всё быть по-другому. Эти обстоятельства – идеальное доказательство тому, что опасность поджидает Империум на каждом шагу – целые системы гибнут или отделяются, а столь нужные там войска приходится отправлять в другие, более важные регионы, оставляя на смерть миллионы верноподданных Императора.

Авитохол

Авитохол лежит в пределах Периферии и имел тесные связи со всем регионом с самого основания сектора тысячи лет назад. Впервые высадившись на этот мир, крестоносцы под командованием герцога Севера I обнаружили плодородные, открытые всем ветрам земли, которыми владели воинственные кочевники-варвары. Жизнь и смерть в их обществе зависела от обладания большими стадами гигантских быкоподобных животных, генетических созданных на основе яков Старой Земли и завезенных на Авитохол в Тёмную эру технологий. Прожорливость этих зверей заставляла их постоянно мигрировать по бескрайным равнинам, а всё, что могли сделать аборигены – идти за ними по следу или ехать верхом на их спинах, настолько эти животные были крупны и упрямы.

Империум стал полагаться на стада Авитохола как на источник пищи, но также это значило, что племена планеты навсегда останутся кочевниками и никогда не вкусят плодов соединения их родины с величайшей империей человечества. Каликсидские капитаны-хартисты каждый сезон прибывают в этот мир, где покупают у сохраняющих свой проверенный эонами образ жизни племён часть их огромных стад, чтобы прокормить далекие миры-ульи. Такой уклад сохранялся безо всяких изменений до тех пор, пока однажды небеса Авитохола не почернели от тысяч спускающихся десантных судов, и вскоре просторы планеты, насколько хватало глаз, превратились в бушующий ад. *Война!* Мракозуба пришла на Авитохол, и уже ничто не будет прежним.

Мракозуб Поработитель ничтожеств нашёл мир, полный людей и готовый к порабощению. Какими бы страшными воинами не были авитохольцы, с орками тягаться они не могли, и впервые в истории собранный союз племен не смог одолеть превосходящую числом кровожадную, беснующуюся орду зеленокожих. За три месяца степи превратились в дымящиеся, заваленные трупами, пустоши. Кочевники, что не смогли бежать в самые далёкие и дикие области планеты, были захвачены в рабство. Мрако-

зуб объявил, что невольникам позволят жить до тех пор, пока те будут в состоянии работать, строя то, что орочий вождь считал делом своей жизни – целый мир цехов и заводов, управляемый из дворца, столь же великого, как ему мыслилось, как и всё, что когда-либо воздвигали в Империуме.

Известие о вторжении вызвано смятение в верховном командовании Внешнего фронта. Никому не было известно, как орки попали туда, ибо устойчивого варп-маршрута между Авитохолом и ближайшей занятой орками систему попросту не существовало. Конечно, такой маршрут мог быть проложен, но путешествие по неизвестным течениям Варпа было за гранью возможностей всех, кроме самых опытных и отчаянных навигаторов. Попросту, не ожидая нападения с этой стороны, Империум не укреплял Авитохол, потому вторжение орков и оказалось столь успешным. Как будто всё было недостаточно плохо, Авитохол стал остриём нового клина, наконечником копья *войны!*, вонзившегося в Периферию. После падения этого мира в штабе полетело немало голов, а несколько старых командиров потеряли свои эполеты, если не жизни в наказание за непростительное пренебрежение долгом. Сверху командованию пришёл приказ организовать спешное контрнаступление, чтобы не дать Поработителю воспользоваться плодами своей победы. Империум начал масштабную планетарную операцию – в три приёма двадцать полных полков высадились на Авитохол и нанесли удар по недостроенной «столице» Мракозуба. Эта битва запомнилась членам генерального штаба Внешнего фронта – по крайней мере, тем, кому после неё позволили жить – как крупнейшее на их памяти поражение. Гвардейцев, продвигавшихся вперед после первых успехов, с каждым шагом окружали орки, численность которых намного превосходила любые прогнозы. Через несколько дней, наземное наступление превратилось в кровавую борьбу за каждый метр, а потом и вовсе заглохло, перейдя в тяжелую войну на истощение. Лорд-маршал Ганзорик стал перед дилеммой – посылать ли новых солдат в битву, которую он, как было ясно всем, уже не надеялся выиграть. Поклявшись вернуться на Авитохол с армией вдесятеро больше, Ганзорик скомандовал отступление. Согласно подсчетам, меньше тридцати процентов изначальных сил смогли последовать этому приказу – остальные или пали со славой, но в безвестии, отказавшись сдаться врагу, или стали рабами в литейных цехах Мракозуба.

После поражения при наступлении на Авитохол лорд-маршал Ганзорик начал ожесточенные чистки среди разведки, обвиняя её в многочисленных провалах. Говорят, что ни один офицер разведки выше майора и ниже генерала не пережил репрессий Ганзорика, которыми тот лишний раз подтвердил свою репутацию и прозвище «Старая кровь и сталь». Благодаря этому, лорд-маршал стал чем-то вроде народного героя для рядовых, озлобившихся на разведку, а не на верховное командование.

Вместе с обезглавлением разведки Внешнего фронта шла и другая чистка, явно проведенная с оперативной помощью Каликсидских Ордосов. Авитохол был объявлен запретным миром, и все упоминания о его местоположении были вымараны изо всех записей. В когитационные сети по всему сектору были запущены безжалостные инфоубийцы, и, хотя многие «бумажные» или изолированные от внешнего мира записи об Авитохоле, без сомнения, сохранились, почти все упоминания о судьбе планеты и участи её несостоявшихся освободителей были уничтожены. Слишком далекий для того, чтобы обеспокоить странствующих по Каликсиде путников, Авитохол был просто выведен из игры. Никто не знает ни о том, что он служит столицей зарождающейся империи ксеносов на самом краю имперского космоса, ни о том, что миллионы невольников из местных жителей и имперских гвардейцев стонут там под тяжким гнетом Чингиза Мракозуба Поработителя ничтожеств, производя оружие и боеприпасы для орков.

Война без конца

Хоть Империум и отступил с Авитохола, война на нём далека от завершения. Во-первых, множество гвардейцев, прорвавшихся из окружения, в котором погибло столь много их товарищей, даже годы спустя продолжают сражаться, с нуля восстанавливая свои подразделения и нанося удары оркам всюду, где могут. Они преследуют две цели – во-первых, нанести военной машине орков чувствительный урон, чтобы Империум счёл возможным вернуться на Авитохол. Кроме того, солдаты надеются освободить как можно больше товарищей из тех сотен тысяч, что попали в плен при отступлении. Орочьи команды по поиску, уничтожению и съедению прочёсывают выжженные степи в поисках этих партизан, для которых война так и не закончилась. Некоторые из наиболее организованных подразделений наладили связи с выжившими кочевниками, что все ещё существуют в самой дикой глуши, и провели несколько увенчавшихся крупными успехами совместных операций.

Логово Чингиза Мракозуба Поработителя ничтожеств

Несколько лет после вторжения на Авитохол и порабощения его жителей, Мракозуб потратил на создание собственной грозной империи. Её столица уже может потягаться размерами со средним городом-ульем, а её шаткий и собранный из железного лома и мусора со всего субсектора шпиль столь высок, что пронзает облака. На самой вершине этого мрачного ржавого сооружения, которое орочий вождь нарёк Железной горой, и расположено логово Поработителя ничтожеств – огромный, открытый с одной стороны тронный зал, стены которого увешаны трофеями, взятыми в сотнях битв. У дальней стены высится массивный трон, собранный из оружия и доспехов величайших врагов Мракозуба.

Сидя на троне и хмурым взглядом обводя выжженные степи Авитохола, Поработитель ничтожеств вынашивает планы будущих завоеваний. Рядом с ним – его самые доверенные нобы – то есть те, которым выгоднее защищать его жизнь, чем покушаться на неё. У возвышения, на котором стоит трон, в цепях томятся бесчисленные пленники – Мракозуб обожает так унижать побежденных им воинов. Говорят, что такая участь постигла маршалов Имперской Гвардии и немало чужих, в том числе, суккуба ведьминского культа тёмных эльдаров – впрочем, последняя сбежала через пару дней после пленения, оставив за собой след из убитых нобов. Днём весь остальной зал заполнен орками всех мастей – кто-то получает приказ завоевать отдалённый мир, другие ищут благосклонности своего вселяющего ужас владыки. Несколько сотен крох-гретчинов снуют туда-сюда, исполняя каждую прихоть хозяев. Иногда Мракозуб приказывает крупнейшим из верзил прибыть к тронному залу – тогда те пересекают степи и встают у подножия Железной горы. Со своего трона Поработитель ничтожеств взирает на величайшие творения своей расы и отдает приказы об уничтожении бесчисленного множества врагов.

Хотя его едва зародившаяся империя уже стала сильнейшей во всем регионе, если не в сегментуме, Мракозубу этого мало. Как все орочьи вожди он склонен ко вспышкам жестокого гнева, но в последнее время его стали всё чаще одолевать приступы угрюмой задумчивости. Порой безо всякого предупреждения Мракозуб прогоняет весь двор и остается в тронном зале один, нахмурив брови и вперившись взором красных глаз в выжженные пустоши Авитохола. Никто не скажет, какие мысли о смертях и кровопролитии крутятся в его грубом разуме. Быть может, имея под рукой столь сильную *войну!*, Мракозуб ожидает появления врага, более сильного, чем все, с кем он сталкивался доныне. Быть может, он обдумывает, что станет делать, когда его великий замысел исполнится, и вся Каликсида будет дрожать перед ним и его армиями, питаемыми трудом множества покорённых миров. Орочий разум примитивен и едва способен на мысли о чем-либо, кроме насилия, но масштабы насилия в мыслях такого как Чингиз Мракозуб Поработитель ничтожеств должны быть безграничны.

Северов доминат

Как политическое объединение Северов доминат существует только в воображении его номинального главы – герцога Севера – и в сердцах тех его последователей, что сражаются на ненадёжных рубежах. Для Империума же это не более чем горстка мятежных миров, населенных предателями всего человечества, над которыми властвует самонадеянный сецессионист. Несмотря на то, что Империум отказывается даже признавать само существование этого образования, его войска привыкли называть противника «доминатом», создавая образ врага, против которого могут объединиться гвардейцы.

Ключевые миры Северова домината лежат вдоль варп-пути, соединяющего сектора Каликсида и Скарус, а несколько второстепенных – на ответвлениях этого маршрута. Среди главных планет домината нет ни одной, незатронутой войной. Каждый мир в разное время подвергался атакам имперских сил и нападениям Мракозуба, в то время как бесчисленные иные враги с успехом пользовались царящим в регионе беззаконием. Тёмные эльдары появлялись в реальном мире, где хотели, их соглашение с Севером едва-едва сохранялось, а последователи всевозможных хаоситских вождей, ни от кого не таясь, воплощали свои неведомые посторонним планы.

Природа варп-путешествий такова, что война может вспыхнуть – и вспыхивает – на любой планете домината. Имперские корабли могут выйти из Имматериума в любой точке пути Каликсида-Скарус, и осмысленно координировать оборону против таких случайных вторжений почти невозможно. Однако, как бы разрушительны не были эти атаки, вести наступление долгое время в таких условиях очень сложно – потому к этим операциям часто привлекают элитные подразделения – ветеранов Имперской Гвардии, штурмовиков или даже сверхлюдей-космодесантников Адептус Астартес. Большинство долгосрочных военных операций на Внешнем фронте проходят на мирах, близких к границам Каликсиды, где бессчетные тысячи могут отправляться с мясорубку каждый день.

Северов доминат терпит вторжения со всех сторон, но худобедно справляется с ними. Его народ всё также верен делу своего деспотичного правителя и по своей воле отвергает господство Империума. Север и его агенты сумели отделить в умах и сердцах своих подданных преданность Императору от повиновения верховным лордам Терры, заменив последнее подчинением Северу, но сохранив привычную религию. В своих речах посланцы герцога клеймят верховных лордов предателями всего человечества и самого Императора, а Севера провозглашают праведным владыкой. Жестокое подавление подобных идей, что ведет Империум, само по себе служит доказательством слов Севера, оспорить которое довольно непросто.

Каракаллия

В системе Каракаллия необычно много газовых гигантов, многие из которых содержат элементы, что Адептус Механикус применяет в конструкции варп-двигателей. Будучи открытыми и каталогизированными, ресурсы этой системы никогда не использовались в полной мере – слишком большое расстояние до ближайшего мира-кузницы делает это опасным, а идущая война – почти невозможным. Население Каракаллии разбросано более чем по трём десяткам спутников газовых гигантов и состоит из потомков первой волны колонистов, прибывших сюда пять столетий назад, чтобы заселить систему и, через несколько поколений, разрастись до числа, достаточного для эксплуатации Каракаллии. Этот план так и не воплотился в жизнь – хотя население системы растет, оно всё больше страдает от своей изолированности. Поэтому Север смог без особо труда разжечь в Каракалии пламя мятежа и сделать её густонаселенные миры источником солдат для домината.

Ни один из десятков миров Каракаллии не избежал войны. С самого её начала Империум предпринял более тридцати отдельных наступлений, а орки – по меньшей мере, столько же. Пока что ни одной из этих атак не удалось изгнать из системы солдат Севера, сражающихся с почти нечестивым рвением. Бесчисленные полки Имперской Гвардии направлялись в Каракаллию и, хотя в прошлом они достигали немалых успехов, каждая победа была сведена на нет поражениями на других театрах военных действий. Пока гвардейцы захватывают один спутник, они теряют другой – так идёт вечная война на разоренных лунах и планетоидах. Поверхность спутников изрыта воронками, завалена трупами и обломками, отравлена смертоносными газами, что применяли солдаты Севера, и очищена от жизни оружием Империума. Эта война похожа на кампанию «прыжков по островам», хотя и ведется за обладание не островами, а спутниками и планетоидами. Очень редко случается, что одной из сторон удаётся удерживать целый мир хотя бы несколько месяцев, но война все продолжается, ведь местоположение системы на варп-пути Каликсида-Скарус, делает владение Каракаллией жизненно важным.

Фракиец

Фракиец – мир-фронтир на пути Каликсида-Скарус, когда-то спокойный и пасторальный, чьи разоренные войной равнины ныне покрыты грибными лесами. Фракиец сильно пострадал от воинств Мракозуба Поработителя ничтожеств, хотя Север кое-как сумел сохранить контроль над системой. Сама планета и некоторые её спутники плотно заселены, но из-за изолированности всей системы, там редко встретишь вещь мудрёнее порохового ружья. Фракиец был колонизирован задолго до наступления эры Империума и даже за десять тысяч лет, что прошли со времен Великого крестового похода, так никогда и не стал частью владений Императора. Неуверенной поступью фракийцы двигались к цивилизации, но противостояние на Внешнем фронте отбросило их на тысячелетие назад.

Война стала двойным бедствием для Фракийца. Во-первых, *война!* Мракозуба привела на планету бесчисленные полчища орков, охотящихся за новыми рабами, которые угнали тысячи тысяч жителей планеты надрываться в литейных Поработителя. В ответ на это, Север забрил не меньше людей с Фракийца в свои армии, призванные защитить доминат, ещё страшнее обескровив мир. Хуже быть уже не могло – до тех пор, пока Империум не начал серию ударов по базам Севера на планете, хотя, учитывая удаленность Фракийца от имперских тылов, все эти призванные внести сумятицу в действия сецессионистов операции были мощными, но краткосрочными. Последний – и самый крупный – удар был нанесен в 815.M41, когда силы Имперской Гвардии начали вторжение на Фракийца. Девять полков при поддержке с орбиты должны были высадиться в южном полушарии. Высадка была прервана атакой местных сил, примерно той же численности. Имперская Гвардия располагала временем и пространством для того, чтобы подтянуть тяжёлую технику и дать достойный ответ. Увы, эта высадка совпала с крупным орочьим набегом за рабами и имперским силам, располагавшимся на орбите, пришлось отступить перед намного превосходящим их вражеским флотом. Будучи отрезанными от своих, гвардейцы сражались на два фронта. Невозможно точно сказать, сколько солдат тогда было убито, но считается, что орки взяли живыми тысячи людей и угнали их в литейные Мракозуба. Все полки были разбиты, но выжившие гвардейцы ушли в пустоши, где ведут партизанскую войну, нанося страшные удары по войскам Севера и выживая на чужбине.

Меза

Меза – совершенно разрушенный мир. Когда-то он был планетой-фронтиром с несколькими разрозненными городами, где обретались его жители. Когда *война!* Мракозуба пришла на Мезу, её жители отважно сражались, защищая свой дом, не имея никаких шансов отбросить бесчисленные полчища. Мир пал за полгода, а тысячи выживших попали в лагеря невольников, где влачили существование в худших условиях, что только можно вообразить. Хотя имперские силы были слишком далеко, чтобы вмешаться, была отправлена небольшая разведгруппа с приказом оценить масштаб катастрофы. Эти же люди были первыми, что заметили перемены в стратегии орков. Вместо того чтобы

перебить выживших, как они это обычно делали, зеленокожие согнали их в огромные трудовые лагеря, производящие оружие и боеприпасы для бессчетных армий Поработителя ничтожеств. Это событие стало поворотной точкой в истории всего вторжения – разведгруппа придала ему столь высокую важность, что немедленно начала полное опасностей возвращение к Верховному командованию Внешнего фронта.

Хотя всего несколько человек из отправленной разведгруппы вернулось назад, они принесли настолько ценные сведения, что, получив их, Имперский Флот наспех собрал группу из крейсеров дальнего действия и эскадр сопровождения и без промедления отправился к Мезе. Прибыв к планете через три месяца после её падения в руки зеленокожих, флотилия обнаружила мир совершенно преобразившимся. Города и выстроенные из чего попало производственные центры разрослись, на орбите сновали бесчисленные орочьи суда, перевозя тысячи тысяч тонн грузов. Эскадре было велено зачистить Мезу и адмирал, с молитвой на устах, приказал сровнять города планеты с землей массированной орбитальной бомбардировкой. В одну ночь невольничьи лагеря были уничтожены, а производственные центры обращены в прах вместе с сотнями тысяч порабощенных мезинцев, чьи души отправились к Императору.

После так называемого «Очищения Мезы», мир превратился в зону боевых действий. Империум провел несколько планетарных операций, но большую часть боёв вынесли на себе местные жители. Те, что пережили Очищение, восстали против поработителей и начали яростную войну на руинах родины. Города уже превратились в сгоревшие остовы, земля вокруг них изрыта воронками от взрывов и мертва, но мезинцы продолжают сражаться. Мракозуб был в бешенстве, узнав об Очищении – количество рабов было мерой его могущества, и он приказал переловить разбежавшихся или перебить их. Столь далекая от имперских фронтов, битва за Мезу, похоже, будет продолжаться до полного уничтожения одной из сторон.

Орбиана

Планета Орбиана лежит на внешних рубежах Северова домината. Она – последний заселенный людьми мир в пути Каликсида-Скарус перед тем как этот извилистый маршрут ныряет в покрытые тьмой глубины лежащего меж секторов дикого космоса. Сама Орбиана – это дикий и непредсказуемый мир ярящихся бурь и непредсказуемых погодных фронтов, чье население пребывает в почти первобытном состоянии. Вокруг планеты вращается крупная оборонительная платформа, но её плазменные генераторы холодны, а громадные орудия слепо глядят в глубины пустоты. Считается (хотя доказательств тому нет), что эта платформа была отбуксирована на Периферию столетия назад – якобы, будучи частью стратегии по защите Каликсиды от некой, несуществующей ныне угрозы. Возможно, ныне об этой платформе просто забыли или сочли её возвращение не стоящим тех огромных усилий, что непременно потребуются. Так или иначе, она всё ещё вращается вокруг Орбианы. Не так давно Север приказал вернуть станцию в строй, но тем немногим техноадептам, что остались на его службе, пока не удалось сделать это.

За время войны Орбиана пережила множество нападений орков, но она слишком далека от Империума, чтобы тот позаботился о ней. Однако же, несколько высокопоставленных членов Верховного командования высказывали мнение, что наступление на позиции домината со стороны Орбианы может сломать хребет всему восстанию. Вполне возможно, что эти штабисты ничего не знают об орбитальной платформе и, если та встанет в строй до начала штурма, атакующие могут наткнуться на хорошо подготовленную и надежную оборонительную позицию врага там, где меньше всего ожидали её обнаружить.

Лукий

Лукий – полностью поглощенная войной система. Эта – та тонкая красная линия, за которую Север поклялся не допускать орков. Как только началась война между доминатом и Мракозубом, Лукий стал неоспоримо важнейшим полем битвы и местом, куда Север стянул немалую часть своих войск. Возможно, что имперское командование ничего не знает о судьбе этого мира, ибо он лежит внутри пути Каликсида-Скарус, а значит, находиться вне пределов досягаемости имперских сил. Аборигены Лукия тысячелетиями пребывали в первобытной дикости, но пришедший доминат затащил кричащих и упирающихся туземцев в сорок первое тысячелетие. Привычные разве что к копьям варвары Железного века, были всем скопом завербованы в армии домината, снаряжены массово наштампованными автоганами и скверно пошитой формой. В результате столь резких перемен, у многих развились психозы, другие же с наслаждением приняли новые правила войны. Когда этот сброд сражается с орками Мракозуба, с расстояния даже сложно сказать, где там кто. Обе стороны жестоки, кровожадны и обожают завоёвывать победу в хаосе ближнего боя.

Но не только аборигены Лукия сражаются с орками на этой планете. На раскинувшиеся на целые континенты зоны боевых действий стягивают силы со всего царства Севера. Иногда солдаты проводят в пути недели, только для того, чтобы погибнуть через минуту после того как ступят на землю. У домината нет столь устоявшейся структуры, как имперский Департаменто Мунитурум и его армии могут начать ощущать голод через месяц, а нехватку боеприпасов – на следующий. Враг может растоптать целые фаланги величественно наступающих танков, только потому что тем не хватило горючего до конца боя. Некоторые их наиболее первобытных солдат домината достигли степени жестокости, порицаемой в Имперской Гвардии. Жуткие трофеи – наименьшее из их преступлений. Поговаривают, что иные из урожденных лукийцев от голода опустились до пожирания плоти своих врагов, и, возможно, даже пристрастились к этому кушанью. Какие последствия имеет столь нечестивая привычка, как поедание орочьего мяса, ещё только предстоит выяснить, как и то, что произойдет, если и когда имперские силы встретятся с этими одичалыми воинами.

Путь к проклятию

Одна из величайших угроз будущему человечества – постоянное увеличение числа псайкеров, рождающихся с каждым годом, большинство из которых оказывается слишком слабо для того, чтобы сопротивляться воздействию сущностей Варпа. В Империуме те, кто рождаются с даром псайкера или открывают его в себе позже, гибнут в периодических псайкерских чистках, а те, кто переживают их – отправляться на Терру на борту Чёрных кораблей. Миры, что лежат вне света Императора, должны вести свою охоту на ведьм, убивая каждого, одаренного этими жуткими способностями. После отделения владений Севера XIII от Империума, звёздные системы, где обнаружились псайкеры, встали на грань гибели, а уровень психических проявлений и случаев одержимости демонами возрос на порядок.

Пока что войска Севера справляются с этой проблемой, но очевидно, что появление нечистого псайкера, которого силы домината не смогут сдержать – это лишь вопрос времени. Такие существа способны обращать целые армии в послушных марионеток или сжигать города одним взглядом. В Ордо Маллеус говорят, что настоящая опасность кроется в том, что Север может попытаться использовать мощь этих бродяг. Если уже не сделал этого…

Противники и NPC

Хаос

•

Тёмные эльдары

•

Орки

•

NPC

Глава XI

Противники и NPC

«Враги человечества могут быть ужасны и многочисленны, но пусть это не пугает вас, парни. Император и наши друзья из Мунитorума дали нам всё, что нужно, чтобы как следует потолковать с неприятелем. Оружие к бою!»

- сержант Владовар из ганфского 85-го стрелкового

Человечество стоит на грани гибели. Но лишь благодаря его стойкости и непоколебимости Империум всё ещё держится. Сила, вера и явное предначертание судьбы дают людям волю, возможность стоять до конца и противостоять окружающим его ужасам. С высоты своего положения человечество взирает на море врагов, готовых обрушиться на него – неисчислимые орды ксеносов, только и ищущих шанса поглотить или разорвать сердце человечества, и скверну Хаоса, рожденную Варпом в надежде поработить и извратить души смертных. Каждый враг может стать тем, что нанесёт смертельный удар – а значит, Человечество должно не только постоянно быть начеку, но стремиться расправиться со всеми противниками раз и навсегда. Лишь когда каждый мерзкий чужак и каждый прислужник Тёмных богов будут уничтожены и стёрты из истории, человечество сможет почувствовать себя в безопасности.

Все противники в **Only War** делятся на пять типов:

Рядовые: обычные солдаты и не самые сильные бойцы. В одиночку они не являют собой невообразимую опасность, но большая группа таких противников представляет серьёзную угрозу. Гвардеец на пару со *товарищем* обычно способен разобраться с одним *рядовым* врагом. Обычно *рядовые* враги угрожают целым отрядам гвардейцев, нападая на них в сопоставимых количествах.

Элита: более сильные и опасные враги, представляющие настоящую угрозу для одинокого персонажа. Как правило, для того, чтобы прикончить *элитного* врага потребуются усилия двух-трёх гвардейцев и их *товарищей* (меньше – если персонажи очень хорошо вооружены и натренированы). Для расправы над особенно опасным *элитным* врагом может потребоваться всё *отделение*.

Боссы: могущественные противники, опасные для целого *отделения* персонажей. Как правило, это выдающиеся воины или великие лидеры, усиливающие способности своих последователей, или и то и другое сразу. Битва с *боссом* – серьёзный вызов для целого *отделения*.

Лидеры и приспешники: особый тип врага, который представляет собой дрессировщика, командующего офицера или могучего манипулятора слабыми духом. В описаниях *лидеров*, кроме обычной информации и характеристики, приводятся профили *приспешников*, которые сопровождают *лидера* в бою. *Лидеры* имеют особые способности, которые могут использовать, чтобы усилить своих *приспешников*, координировать их действия или даже защищаться ими от вражеских атак. *Лидер* со своими *приспешниками* составляет примерно ту же угрозу, что и один *элитный* враг.

Боевая техника: могучие машины, ведомые в бой врагами Империума. Они используют правила боевой техники (см. **главу VIII «Бой»**, см. стр. 207).

Хаос

«Глупость растерзанного Империума привела вас сюда. Ваши военачальники и оружейники могут дать вам лишь оружие да хрупкие панцири, чтобы защититься от ужасов галактики. Я же предлагаю вам иное. Примите эти ужасы и обратите их против владык, что так охотно бросили вас во тьму и сделайте первый шаг к своему апофеозу!»

- Сектох Шепчущий ложь

Люди издавна противостояли искушениям и проклятиям существ, что обитают во тьме. Многие никогда не встречались с этими чудовищами или едва-едва переживали такие встречи. Немногие достойные мужчины и женщины сталкивались с тьмой и сокрушали её силой своей воли, в то время как большинство взглянувших в бездну было порабощено соблазнами и безумием. Другие пали жертвой более тонких искушений; медленно ведомые искусными манипуляторами, они шли от праведности к полному развращению, иногда твердо веруя, что следуют по пути непреклонной добродетели. Слуги богов Хаоса часто бывают фанатично одержимы своими целями и готовы умереть за них. Большинство несёт в себе скверну Варпа, следы мутаций и порчи, запечатлённых на их телах. Многие предатели Империума просто бросают свои обязанности и растворяются в бескрайних толпах других отступников, иные же ищут способов развратить верных подданных Императора и навредить титаническому царству человечества. Некоторые – например, космодесантники-предатели – собирают целые армии невежественных последователей и спускают этих фанатиков на их же былых товарищей. Самая жуткая перспектива – это совращение Тёмными силами адмирала Имперского Флота или генерала Имперской Гвардии, обладающего средствами, достаточными для того, чтобы устроить настоящую кровавую баню в каком-либо регионе галактики.

Действия Севера XIII на Внешнем фронте показали, во что Империуму может обойтись обычное предательство и восстание, даже если мятежники не запятнаны скверной Хаоса. Много отважных солдат, отправляемых на битву со злом, встречаются в бою с теми, кто пренебрёг благом Империума в пользу своего собственного. Однако, если окажется, что сецессия Севера XIII прилетела на крыльях демонов, обстановка на Внешнем фронте станет ещё опаснее.

Ополченец-отступник

Редко какой имперский управитель восстаёт против света Императора и отдаётся на волю Хаоса в одиночку. Пользуясь непоколебимой преданностью служащих ему мужчин и женщин, он легко обращает их к служению Тёмным богам. Конечно, есть и те, что идут по тёмному пути в одиночку, не нуждаясь в толпе обманутых прислужников. Фанатичные и жестокие, эти отступники ищут благосклонности своих тёмных покровителей и готовы совершать любые зверства, чтобы угодить им. Ответ на вопрос о том, какой тип отступников хуже, однозначен – «оба хуже» и опаснее для праведника.

Выступающие против вскормившего их Империума еретики, как правило, вооружаются, чем придётся. Не имея почти никакой системы снабжения, зачастую они воюют лишь с тем, что оказалось под рукой в миг предательства или что удастся снять с трупов. Впрочем, нехватку снаряжения они с лихвой восполняют рвением и дарами Тёмных богов. Нередко отступниками владеет безумная жажда кровопролития и отчаянная жажда угодить своим новым хозяевам – опасное сочетание, что делает их почти бесстрашными, когда за ними следит недреманное око служителя избранного ими бога. У некоторых отступников бывают слабые мутации, полученные скорее из-за близости к извращающему влиянию Хаоса, чем благодаря нечестивому благочестию.

Ополченец-отступник (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	35	35	35	35	28	31	25	25
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** гвардейская флак-броня (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Ересь) (Инт)», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Враг (Империум)», «Ненависть (Империум)», «Стальные нервы».*

Оружие: лазган (лёгкое 100 м.; 1/3/-; 1к10+3 Э; ББ 0; Маг 60; ПД), боевой нож (холодное, 1к5+3 Р; ББ 0), три фраг-гранаты (метательное, 9 м.; 1/-/-; 2к10 В; ББ 0; Маг 1; *«Взрыв (3)»*).

Снаряжение: осквернённая гвардейская униформа, респиратор, четыре батареи для лазгана, икона Хаоса.

Цискский пёс

Феодальный мир Циск – паршивое место, полное топких болот, мрачных лесов и вязких трясин. Жители этой планеты – выносливый, но запуганный народ. По неизвестным причинам, среди аборигенов Циска примечательно высок уровень генетических отклонений, и мутировавшие жители этого несчастного мира нередко сбиваются в целые бродячие банды. Те же, чьи тела не были искажены, ютятся в городах-крепостях, надеясь, что стены спасут их от мутантов-людоедов. Рядом с этими чудищами часто можно увидеть мерзких созданий, похожих на собак. Среди жителей Циска поговаривают, что те загадочные силы, что извратили тела людей, сделали то же с болотными псами, чей вой раздаётся в диких местах вне кольца городских стен. Эти твари – крупные, дикие звери, похожие на волкодавов, с длинными скрюченными лапами и раззявленными пастями, полными острых зубов. Со слезящихся глаз, отвисших челюстей и мокнущих язв этих псин стекает чёрный ихор, от которого за милю несёт скверной. Цискские псы – невероятно быстрые и злобные твари, способные вмиг повалить на землю взрослого мужчину.

Цискский пёс (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	-	6/42	33	44	18	45	30	-
Количество ран: 12				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				**Броня:** мутировавший хитин (всё по 2)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+10».*

Таланты: *«Нокдаун», «Обострённые чувства (Обоняние)», «Спринт».*

Особенности: *«Зверь», «Природное оружие (Слюнявая пасть)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Четвероногое».*

Оружие: слюнявая пасть (холодное, 1к10+6 Р; ББ 0).

Псайкер-отступник

Благодаря своей природе, все псайкеры тесно связаны с ужасами Варпа. В Империуме санкционирование и контроль со стороны Инквизиции, насколько могут, оберегают их от безумия и искушений зловещих отродий Имматериума. Умы неподвластных Империуму псайкеров – родившихся за его пределами или сумевших скрыться от недреманного ока Святых Ордосов – истерзаны и опустошены извращёнными созданиями, обитающими в Варпе. Большинство таких псайкеров не выдерживает и сходит с ума, но находятся и те, что внимают шепотам, говорящим о могуществе и сулящими власть над своими способностями. Мало кто в действительности получает обещанное. Напротив, отдаваясь на волю Хаоса, они открывают души мучительной тьме; гротескной насмешке над могуществом и волей. Совершенно подчинившиеся каждой минутной прихоти и мелочной обиде, эти псайкеры становятся живыми воплощениями тёмной колдовской силы, струящейся сквозь них.

Поначалу, эти колдуны не способны ни на что, кроме как убивать каждого, кто встанет между ними и их желаниями. Со временем, те, кому удаётся пережить всплески собственной мощи, учатся держать гнев в узде и даже обретают некую власть над своими умениями. Псайкер, способный на это – уже устрашающий противник. Такой колдун в достижении своих целей полагается уже на не сгустки пламени Варпа и сверкающие вспышки молний Эмпирея, но на более скрытные и коварные способности. Порабощая слабовольных и легко поддающихся манипуляциям людей, колдуны собирают целые воинства безвольных марионеток. Большинство не испытывает к своим рабам ни капли жалости и использует их как заблагорассудится, невзирая на опасность. Например, в бою такой колдун попытается одолеть своих врагов, отправляя на него своих подручных волна за волной, не заботясь о том, сколько из них погибнет.

Псайкер-отступник (Лидер)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	36	35	37	37	43	36	48	36
Количество ран: 16				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Запретное знание (Демонология, Ересь) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)», «Психическое чутьё (Вос)+20», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Аура власти», «Могучий разум». «Пси-рейтинг 3», «Чутьё Варпа».*

Оружие: лазпистолет (пистолет; 30 м.; 1/2/-; 1к10+2 Э; ББ 0; Маг 30; ЧД, Надежное), посох (холодное, 1к10+3 У; ББ 0, Сбалансированное, Примитивное (7)).

Психосилы: *«Живоглот», «Психический вопль», «Слабость», «Ужас».*

Незыблемая власть: власть псайкера Хаоса над своими марионетками могущественна, но переменчива. До тех пор, пока псайкер-отступник жив и находится в сознании, его *приспешники* получают преимущества таланта *«Бесстрашие».*

Лидер: будучи *лидером* псайкер Хаоса водит с собой одну марионетку или порабощенного херувима.

Марионетка колдуна

Этот человек был порабощён тёмным колдовством псайкера, и стал не более чем орудием в руках своего хозяина. Это его оружие и его защита от вреда. Мало кто способен сопротивляться воздействию настоящего колдуна, но там, где достаточно упорный человек будет вынужден поступать против своей природы, слабый душой станет угождать каждому капризу своего повелителя. Говорят, что подчиненные псайкерами люди полностью осознают, что творят, но ничего не смогут с этим поделать; они сходят с ума от чувства вины за совершенные зверства, но не имеют воли к сопротивлению. Одной лишь мыслью колдун может превратить своих прислужников в неистовых безумцев и отправить навстречу верной гибели. Находясь под властью своего господина, такие марионетки будто бы не ведают ни страха, ни жалости, и лишь проблески ужаса от осознания творящегося вокруг мелькают в их глазах.

Марионетка колдуна (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	30	30	35	30	30	30	25	35
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)».*

Таланты: *«Нокдаун».*

Оружие: автопистолет (пистолет; 30 м.; 1/-/6; 1к10+2 У; ББ 0; Маг 18; ПД), дубинка (холодное, 1к10+3 У; ББ 0, Примитивное (7)).

Порабощённый херувим

Крохотные херувимы, летающие под сводами больших залов и кораблей – почти безобидные, выращенные в баках симулякры настоящей жизни, отсутствием собственной личности сильно напоминающие сервиторов или сервочерепа. У них нет ничего, напоминающего свободу воли – они способны лишь на слепое повиновение приказам. Они настолько малы, что годятся разве что для доставки посланий, переноски небольших грузов и слежки. Вместе с тем, в больших количествах и под управлением одного человека, херувимы могут быть очень неприятны и даже опасны для неосторожного противника. К сожалению слуг Империума, псайкерам Хаоса ведомы методы создания таких существ. Пользуясь слабостью ума этих крохотных созданий и своими способностями к психическому контролю, колдуны могут верховодить большим количеством херувимов, управляя ими одной лишь мыслью и заставляя действовать как единое кровожадное целое.

Порабощённый херувим (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	05	12	20	30	03	24	11	07
Количество ран: 5				**Скорость** 6/12/18/36				
Общий БВ: 2				**Броня:** особенность *«Машина (1)»* (всё по 1)				

Умения: «*Бдительность (Вос)+20», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: «*Молниеносные рефлексы».*

Особенности: *«Летун (6)», «Машина (1)», «Природное оружие», «Размер (Маленький (2))».*

Оружие: острые штуки (холодное, 1к10+1 Р; ББ 0).

Мутант

Ветра Варпа пронзают галактику, и самые лёгкие их дуновения несут ту же скверну и мутации, что и самые яростные порывы. Хотя Инквизиция неусыпно следит за проявлением у людей малейших признаков порчи, всегда есть те, кто сумел ускользнуть от её взора. В Империуме живет столько людей, что даже ничтожная доля мутантов, родившихся в одном секторе, сумевшая избежать внимания Инквизиции и сбиться в банду – это сила, с которой нельзя не считаться. Обездоленные, презираемые и гонимые мутанты не знают жалости к людям, которые не знали жалости к ним из страха или отвращения. Неудивительно, что эти несчастные служат грозным оружием тем, что решил вести войну против человечества.

Собираясь в огромные полчища, мутанты наводняют поля битв волнами искаженной плоти, извивающихся щупалец и лязгающих челюстей; это беснующиеся, беспорядочные и недисциплинированные, но все равно крайне опасные воинства. Для своих новых хозяев, мутанты зачастую служат пушечным мясом, которое используют так же, как это делали бы в Империуме, но верность мутантов тёмным силам безгранична, какие бы ужасные потери они не несли, какие бы раны не получали. Снаряженные самыми дрянными (если вообще хоть какими-то) доспехами и ненадежным оружием, орды мутантов бредут, ковыляют и хромают прямо на вражеские пулемёты; командиры обычно используют их как живой заслон, которым можно прикрыть наступление более ценных бойцов.

Мутант (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
36	33	36	5/34	21	18	23	22	13
Количество ран: 12				**Скорость** 2/4/6/12				
Общий БВ: 5				**Броня:** особенность *«Природная броня (2)»* (всё по 2)				

Умения: *«Выживание (Инт)», «Запретное знание (Демонология, Ересь) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Парирование (ББ)».*

Таланты: *«Неистовство», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Природная броня (Всё по 2)», «Природное оружие», «Сверхъестественная Выносливость (+2)».*

Оружие: хитиновые отростки (холодное, 1к10+6 У; ББ 0, Примитивное (7)) *или* ядовитые зубы (холодное, 1к10+4 Р; ББ 3, Примитивное (7), Отравленное), паршивый дробовик (лёгкое, 20 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 6, ПД, Неточное, Разброс, Ненадежное).

Снаряжение: зловонные куски мяса, вонючая одежда, веревка-пояс, 2к10 патронов для дробовика.

Мутант-здоровяк

Классификация мутантов в Империуме очень проста. Ты либо мутант, либо нет. Любой признак мутации – от просто искривленной конечности до третьего глаза – смертный приговор для его обладателя. Но среди осквернённых находятся те, что поражены не только телесной порчей. Всеизменяющие ветра Хаоса могут обрушивать свои дары на плечи несчастного человека до тех пор, пока он не превратиться в слюнявую, бездумную машину разрушения на потеху Тёмным богам. Случается, что и могучие огрины несут на себе метки Губительных сил, ибо их крепкие тела и прямолинейные разумы могут выдержать гораздо больше, чем человеческие. Как бы то ни было, итог таких мутаций – целая гора плоти и костей, в которой можно найти все, что угодно, от хлещущих во все стороны щупалец до щелкающих пастей; от толстых панцирей до пылающих вспышек пламени Варпа. Подобные чудовища – устрашающие противники, способные голыми руками разорвать человека на части и выдержать несколько лазразрядов в грудь и даже не сбавить шаг. Жизнь таких существ – это боль, смерть и постоянные страдания от своих мутаций. Они редко используют сложные виды оружия и носят броню, предпочитая полагаться на свои громадные кулаки или силу, дарованную тёмными созданиями Варпа. Если такие существа всё же чувствуют тягу к оружию, они часто берут самые большие пушки, которые обычно предназначены для целых расчётов или вовсе установки на боевой технике – то есть, то, что позволит им продемонстрировать свою силу самым грубым и жестоким образом.

Мутант-здоровяк (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
44	21	7/52	7/53	31	22	27	25	15
Количество ран: 26				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 7				**Броня:** особенность *«Природная броня (3)»* (всё по 3)				

Умения: «*Атлетика (Сил)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Бдительность (Вос)», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Неуклюжий», «Природная броня (Всё по 3)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2», «Смертоносное природное оружие», «Страх (2)».*

Оружие: громадные кулаки (холодное, 1к10+7 У; ББ 0) *или* тяжёлый стаббер (тяжёлое, 100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 80, 2 ПД, Огриноустойчивое).

Кровопускатель

Кровопускатели – это слуги Кровавого бога, костяк его бесчисленных демонических легионов. Они – безжалостные воины, которым нет равных во всей галактике. Даже самые стойкие бойцы обращаются в фонтаны дымящейся крови от рук этих демонов, вооружённых устрашающими адскими мечами и топорами, острыми как сама кхорнова ненависть.

У кровопускателей кроваво-красные тела, и головы напоминающие огромные, увенчанные рогами шлемы, из-под которых видны глаза с крохотными зрачками и оскаленные пасти. Их длинные, жилистые руки печально известны силой, так же как их обладатели – свирепостью и злобной жаждой битвы, с которой они рвут на части любого врага. Куда бы ни шли кровопускатели, их везде сопровождает запах крови.

В отличие от других демонов, кровопускатели идут в бой в строгом порядке; не зря же их создатель – сам Повелитель битв. Отряды демонов шагают в дисциплинированных манипулах и совершают маневры со сверхъестественной точностью. А ещё они быстро ломают строй, дойдя до врага, поскольку каждый кровопускатель стремится убить как можно больше врагов.

Кровопускатель (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	12	7/42	8/42	40	30	30	34	14
Количество ран: 22				**Скорость** 5/10/15/30				
Общий ББ: 8				**Броня:** нет				

Умения: «*Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Выживание», «Запретное знание (Демонология) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Парирование (ББ)+20», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Боевая ярость», «Калечащий удар», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Стремительная атака», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Демон (+4)», «Потустороннее», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Варп-нестабильность», «Страх (2)».*

Оружие: адский клинок (холодное, 1к10+15 Р; ББ 10, Сбалансированное, Силовое поле, оружие наносит +2 урона за каждого убитого врага).

Демонические присутствие: все враги в радиусе десяти метров от кровопускателя получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Кровь Кровавому богу: создания Кхорна не получают штрафов от крови – эффекты критических попаданий, связанных с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться) неприменимы к созданиям Кхорна.

Боевая техника Хаоса

Глубоко в кипящих недрах Имматериума, злорадные демоны и сумасшедшие еретики создают множество боевых машин, каждая из которых будто вышла из ночного кошмара безумца. Эти родившаяся в демонических кузнях Варпа машины – скорее звери, чем боевая техника. Их корпуса отлиты из стали и костей демонов, броня вылеплена из керамита и хитина, а мышцы и сухожилия движут ими наравне с пружинами, шестернями и коленчатыми валами. Повинуясь греховным ритуалам и тёмным обрядам, духи Эмпирея поселяются в самом сердце каждой машины, давая ей жизнь и волю. Такой технике, как и любой другой, нужно топливо, и эти машины жадны до крови и страданий так же как другие – до прометия и плазмы.

Кровавый мясник

Кровавые мясники – это машины, в которые вложена чистая ярость одного из демонов Кхорна. Совершенные машины убийства из меди и стали, питающиеся кровью и насыщающиеся от ненависти, мясники вечно дергаются и молотят всех вокруг от едва сдерживаемой ярости. Под их закалёнными металлическими панцирями в громовой какофонии насилия бьются демонические сердца. Кровавые мясники идут в бой на четырех насекомоподобных ногах, а их огромные горбатые тела свободно поворачиваются в стороны в поисках свежей добычи. Каждая рука мясника оканчивается огромным клинком, способным надвое разрубить хоть танк, хоть человека. Посвященные Хозяину трона черепов кровавые мясники – это ходячие святилища Кхорна, и каждая новая их жертва – подношение своему покровителю.

Кровавый мясник (Техника, шагоход)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	15	12/65	-	35	10	40	40	01
Прочность: 40 **Броня:** лоб 32, борт 26, корма 20				**Скорость:** крейсерская – 35 км/ч, тактическая – 15 м.				
Размер: большой (6)				**Маневренность:** +0				

Особенности: *«Взрывоопасный», «Демоническая одержимость», «Закрытый», «Шагоход».*

Экипаж: демоническая сущность.

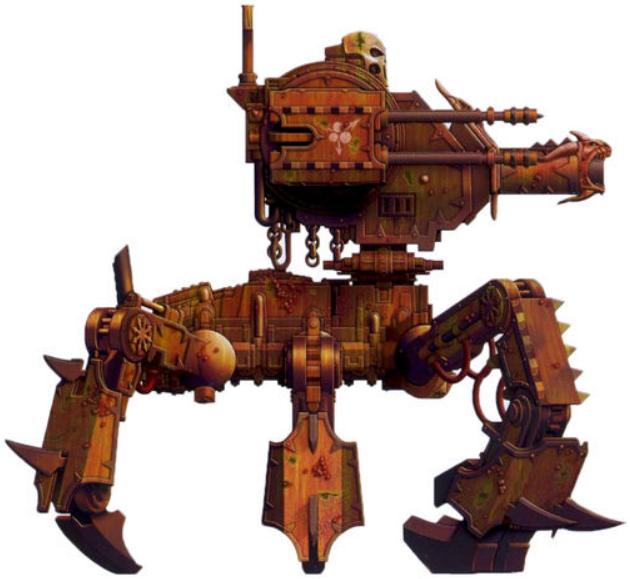
Транспортная вместимость: нет.

Оружие: две лапы-когтя (холодное, 2к10+12 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое).

Специальные правила: кровавый мясник имеет таланты *«Яростный натиск»* и *«Молниеносная атака»*, а также особенности *«Коренастый»* и *«Сверхъестественная Сила (+6)».*

Осквернитель

Само присутствие таких боевых машин как осквернители на полях битв Каликсиды – знак отчаянных времён. Враги страшатся разрушительных орудий и невероятной живучести этих несущих всеобщее уничтожение чудовищ. Толстая броня таких шестиногих боевых машин позволяет им не считаться с залпами любого имперского оружия – кроме самого впечатляющего – и продвигаться вперед, осыпая всё вокруг градом собственных снарядов. Питающая осквернителей сущность самых гнусных и воинственных демонов придаёт им несравнимую ни с кем другим жажду разрушения. Они уничтожают врагов залпами орудий; рвут на части очередями из автопушек любого, кто встанет у них на пути; кромсают клешнями каждого, кто подойдёт слишком близко. Мало что может сравниться с осквернителями в их всеобъемлющей способности к абсолютному уничтожению.



Осквернитель (Техника, шагоход)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	$^{14}/_{75}$	-	35	10	40	40	01
Прочность: 50 **Броня:** лоб 30, борт 28, корма 18				**Скорость:** крейсерская – 15 км/ч, тактическая – 10 м.				
Размер: большой (6)				**Маневренность:** +0				

Особенности: *«Демоническая одержимость»*, *«Закрытый»*, *«Шагоход»*.

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: поршневые клешни (холодное, 2к10+10 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое), автопушка «Жнец» (лоб, 300 м., 1/3/-, 3к10+8 У, ББ 6, Маг -, Перезарядка – нет, Спаренное), пусковая установка «Разоритель» (лоб, 100 м., 1/2/-, 2к10 В, ББ 2, Маг 8, Взрыв (4), Оглушающее (0)), боевая пушка осквернителя (лоб, 750 м., 1/-/-, 3к10+10 В, ББ 8, Маг 40, Взрыв (10), Оглушающее (3)).

Специальные правила: стоя вплотную к врагу, осквернитель может совершать атаки стрелковым оружием в дополнение к атакам в ближнем бою, но не может нацеливать эти стрелковые атаки в существ, стоящих к нему вплотную. Кроме того, осквернитель имеет таланты *«Стремительная атака»* и *«Парное оружие (Рукопашная)»*, а также особенность *«Сверхъестественная Сила (+7)»*.

Душегуб

Хозяева многих адских кузниц по всему Имматериуму сплавляют воедино своё механическое искусство с тайными науками и демонической плотью, дабы создавать кошмарные боевые машины, питаемые варп-огнём и кровью, но мало кто решается слить демона и машину в единое разумное существо настолько полно, насколько это сделал безумный творец первого душегуба. Одной лишь чудовищной неправильности самого его существования достаточно, чтобы свести с ума любого врага. Шесть изогнутых металлических ног этого будто порожденного самой преисподней паука, поддерживают тело неистового, злобного и ужасного демона. Другие боевые машины Хаоса лишь получили демоническую жизнь, а душегуб – это и есть демон, благодаря машинерии и изобретательности, получивший материальное воплощение. Одна его рука ощетинена целой батареей злобных орудий, в другой же переплетаются когти, поршни и сухожилия. Из глубин перевитого мускулами живота, демон исторгает огромные сгустки всепожирающего варп-огня.

Душегуб (Техника, шагоход)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	15	$^{14}/_{75}$	-	35	10	40	40	01
Прочность: 50 **Броня:** лоб 35, борт 32, корма 22				**Скорость:** крейсерская – 25 км/ч, тактическая – 15 м.				
Размер: большой (6)				**Маневренность:** нет				

Особенности: *«Демоническая одержимость»*, *«Закрытый»*, *«Тяжелобронированный»*, *«Шагоход»*.

Экипаж: демоническая сущность.

Транспортная вместимость: нет.

Оружие: две поршневые клешни (холодное, 2к10+10 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое), пушка «Пожинатель» (лоб, 75 м., -/-/15, 1к10+6 Р, ББ 4, Маг -, Перезарядка – нет , Шквальное), утробная пушка (лоб, 20 м., 1/-/-, 2к10+10 Э, ББ 6, Маг -, Перезарядка – нет, Коррозийное, Распыляющее).

Специальные правила: душегуб имеет особенность *«Страх (3)»*. Кроме того, душегуб имеет таланты *«Молниеносная атака»* и *«Парное оружие (Рукопашная)»*, а также особенность *«Сверхъестественная Сила (+7)»*.

Тёмные эльдары

«Твоя плоть – моя, и я буду делать с ней все, что захочу; твоя боль – моя, и я буду наслаждаться ею; твоё отчаяние – моё, и я буду тешиться им. Не проси объяснить, почему я причиняю тебе мучения – у тебя нет права на ответы, как нет его у камня, попавшего в руки скульптора. А теперь – молчи. Впрочем, я дозволяю тебе крики. Они восхитительны, не так ли?»

- Тевриель Вектеш, древний гемункул

Тёмные эльдары – загадочный и жестокий народ, нападающий без предупреждения и не оставляющий никого в живых. Это непостижимая раса, чьи методы столь же необъяснимы, сколь и цели. Благодаря тёмной науке и технологиям, наиболее близким к магии из тех, что когда-либо видел Империум, тёмные эльдары способны управлять нечистыми энергиями и ходить тайными путями Паутины. О произошедшем после Грехопадения расколе единого народа на эльдаров рукотворных миров и тёмных эльдаров Комморры неизвестно никому, кроме учёных агентов Инквизиции, и очень немногие способны разъяснить разницу между теми ксеносами, что пытаются бороться со своими греховными инстинктами и теми, что решили без оглядки предаваться им. Тёмные эльдары не раз пользовались этим невежеством защитников Империума себе на благо. Они напоминают последним о тех редких случаях, когда воины-эльдары объединялись с имперскими силами в борьбе против хаоситов, и, усыпив бдительность противника, захватывают добычу врасплох. А именно так тёмные эльдары рассматривают представителей всех иных рас – добыча. Любое разумное существо для них – не более чем ещё одна жертва, которой можно будет причинять боль и страдания. Это и отличает тёмных эльдаров от их менее жестокосердных сородичей, хотя дело отнюдь не просто в жестокости. Корни этих различий, превратившие обреченную расу в несколько ныне разделённых народов, кроются во временах Грехопадения, когда развращенность эльдаров и их потакание собственным страстям породили Тёмного бога Слаанеш и Око Ужаса, разорвавшее ткань реальности. Эльдары рукотворных миров борются со своей природой, подчиняя собственные страсти строгому кодексу поведения и самодисциплины; их тёмные собратья высокомерно отказываются признавать то, какую роль они сыграли в случившемся кошмаре. Их дисциплинированные сородичи берегут свои души от Владыки тёмных наслаждений при помощи таинственных технологий и специальных камней, в то время как души комморритов медленно гибнут, и единственный способ избежать смерти – это постоянно наполнять их эмоциями от участия в самых извращенных удовольствиях – тех самых, когда-то стали для эльдаров началом конца.

Ведьма

Для народа, столь пресыщенного и долгоживущего как тёмные эльдары, все возможные развлечения уже давно опробованы и изведаны. Потому они вечно измышляют иные способы почувствовать наслаждение, причинить боль или просто испытать что-то новое. Одно из удовольствий, что, кажется, никогда не наскучит комморрцам – бои и убийства. Кабалы тёмных эльдаров поддерживают культы гекатарий или ведьм – яростных гладиаторов и мастеров убийства лицом к лицу. Очень немногие могут сравниться с ведьмами в жажде кровопролития или смертоносной грации. Почти все гекатарии – женщины, хотя мужчины из этих культов не менее злы и жестоки. Очень редко случается, что мужчины занимают высокое положение среди ведьм, но их ценят за способность дать культу сильное потомство.

Легко снаряженные и гибкие ведьмы исповедуют массу стилей боя, стремясь во всей красе показать своё искусство кровожадным толпам зрителей-комморрцев. Стоит ли говорить, что любому бойцу всегда полезно знать на один способ убить врага больше, чем этот враг знает способов защититься. Гекатарии – мастерицы множества видов оружия, от коварно зазубренных боевых ножей до длинных тычковых кинжалов, от элегантных цепов до изящных осколковых пистолетов. Три стиля, выделяющихся характерным для них оружием, пользуются особенной благосклонностью среди культов Тёмного города. Лацеры сражаются жуткими сегментированными мечами, способными разделяться, превращаясь в цепы, огибающие любую защиту. Гидры носят кристаллические перчатки неизвестного происхождения, из которых по мысленному приказу носительницы могут вырастать длинные шипы. Иракны предпочитают разделяющиеся копья-цепеши и осколковые сети, поражающие своих жертв током. Ведьмы всех культов принимают сильные боевые наркотики, что делают их сильнее и быстрее и обостряют чувства.

Благодаря своему мастерству и преданности искусству убийства, гекатарии часто сражаются бок о бок с кабалитами, бросаясь в гущу боя, где, сразив очередного врага, с легкостью перепорхнуть к следующему.

Ведьма (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
46	41	33	38	8/59	34	46	32	45
Количество ран: 12				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				**Броня:** ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: *«Акробатика (Лов)+10»*, *«Атлетика (Сил)+10»*, *«Бдительность (Вос)+10»*, *«Запугивание (Сил)»*, *«Ловкость рук (Лов)»*, *«Парирование (ББ)+10»*, *«Скрытность (Лов)+10»*, *«Уклонение (Лов)+20»*.

Таланты: *«Амбидекстрия»*, *«Парное оружие (Рукопашная и Стрельба)»*, *«Подскок»*, *«Спринт»*, *«Стремительная атака»*, *«Удар и отскок»*.

Особенности: *«Ночное зрение»*, *«Сверхъестественная Ловкость (+3)»*.

Оружие: выберите один вариант:

● Осколковый пистолет (пистолет, 30 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Отравленное (1)) и нож ведьмы (холодное, 1к5+5 Р, ББ 0, Сбалансированное);

● Два бритвоцепа (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Гибкое);

● Две перчатки гидры (холодное, 1к10+3 Р, ББ 2, Молотящее†)

● Цепеш (холодное, 1к10+3 Р, ББ 0, Отравленное (2)) и осколковая сеть (холодное, 1к5+3, ББ 0, Опутывающее (2)).

Снаряжение: четыре дозы боевых наркотиков тёмных эльдаров (используют правила препарата «забой», см. **главу VI**, стр. 197).

† **Молотящее:** оружие со свойством *«Молотящее»* удваивает количество попаданий по цели. К примеру, проводя *стремительную атаку* при помощи оружия со свойством *«Молотящее»* персонаж наносит по два попадания за успех теста и за каждые две ступени в нём.

Воин-кабалит

Для существования тёмным эльдарам нужна боль, мучения и развращённые удовольствия. Жажда обитателей Тёмного города до страданий других существ оказывает огромное влияние на всю культуру тёмных эльдаров. Задолго до Грехопадения они были необузданным и жестоким народом, но тогда потакание тёмным наклонностям было не более чем игрой, которую можно всегда прекратить. Ныне же тёмные эльдары не могут жить, не подпитываясь энергией корчащихся в страшных муках смертных душ. Наслаждение чужими страданиями для них теперь куда больше чем просто декадентская прихоть. Сейчас тёмные эльдары совершают набеги из Паутины в реальный мир, захватывая сотни пленников – свежий помол для их духовных мельниц.

Главные участники таких рейдов – воины кабалов. Очень немногие могут похвастаться таким же широким опытом, каким обладают кабалиты; мало кто сравнится с ними в искусстве боя, отточенного тысячелетиями убийств, порабощений и пыток. Кроме того, эти воины подкрепляют свою силу одними из самых подлых видов оружия в галактике. Многие кабалиты предпочитают осколковые винтовки, стреляющие частицами отравленного кристалла, способного во мгновение ока свалить даже грокса. Воины облачаются в лёгкие, гибкие доспехи из зазубренных пластин, держащихся на их телах благодаря острым крюкам, впивающимся прямо в плоть обладателей. Зачастую кабалы снаряжают своих воинов и иным оружием, необходимым в их набегах. Очень распространены тяжёлые осколковые пушки, а тёмные копья применяются, когда нужно вскрыть тяжелобронированный танк или бункер или просто уничтожать вражеских воинов во вспышках адского не-света.

Воин-кабалит (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
41	36	34	39	8/57	33	45	31	44
Количество ран: 12				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				**Броня:** доспех кабалита (всё по 4)				

Умения: *«Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)», «Парирование (ББ)», «Проницательность (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Мастер рукопашной», «Молниеносные рефлексы», «Подскок», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».*

Оружие: осколковая винтовка (лёгкое, 100 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (2)), отравленный клинок (холодное; 1к5+3 Р, ББ 2, Отравленное (2)) *или* осколковая пушка (тяжёлое, 150 м., -/5/10, 2к10+2 Р, ББ 4, Маг 300, 2 ПД, Отравленное (4)) *или* тёмное копьё (тяжёлое, 200 м., 1/-/-, 4к10+7 Э, ББ 5, Маг 9, 2 ПД, Лэнс).

Снаряжение: жуткие трофеи, четыре магазина для осколковой винтовки.

Укротитель

Комморрские укротители – неоспоримые мастера своего дела. Они носят фетиши и трофеи, взятые со своих подопечных – черепа, кости, шкуры и когти – каждый из которых служит символом искусности в охоте и ловле самых опасных хищников пустоты. Используя звукоизлучатели и феромонные фильтры вкупе со своими природными талантами, укротители способы подчинять зверей своей воле или приводить их в убийственную ярость одним лишь движением мысли и мановением кисти.

Будучи формально членами ведьминских культов, укротители часто демонстрируют свои таланты на аренах Комморры. Верховодя целыми стаями инопланетных зверей и отродий Варпа, они сражаются с собратьями по культу, противопоставляя свирепую дикость своих хищников грации и воинскому искусству гекатарий. Большинство укротителей – мужчины, так что неудивительно, что львиная доля ведьм держится от них наособицу. Это делает их противостояния на аренах ещё более жестокими, но при встрече с настоящим врагом или во время набега, они отбрасывают вражду ради более приятных целей.

Укротители используют целый ряд устройств для контроля над своими зверями. Кроме звукоизлучателей и феромонных фильтров, встроенных в фетиши и артефакты, многие укротители носят безжалостно зубастые кнуты и агонизаторы, которые помогают, как держать «питомник» в узде, так и гнать его в бой. Несмотря на всю присущую им проворность, тёмные эльдары все же не так быстры, как большинство зверей. Потому укротители используют геллионские скайборды, благодаря которым они могут не отставать от подопечных, не говоря уж о той защите, что даёт парение в четырёх метрах над полем боя.

Укротитель (Лидер)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
43	41	38	36	8/55	44	44	32	35
Количество ран: 12				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				**Броня:** ведьминское облачение (всё по 3)				

Умения: *«Акробатика (Лов)+10», «Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)+20», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+20», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Управление (Наземная техника (Парящая) (Лов)+10», «Учёное знание (Звери)+20 (Инт)».*

Таланты: *«Амбидекстрия», «Парное оружие (Рукопашная)», «Кошачье приземление».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (+3)».*

Оружие: цепеш (холодное; 1к10+3 Р, ББ 0, Отравленное (2)) *или* нейрохлыст (3 м., 1к10+4 Р, ББ 0, Гибкое, Шоковое)

Снаряжение: четыре дозы боевых наркотиков тёмных эльдаров (используют правила препарата «забой», см. **главу VI**, стр. 197).

Жизнь среди зверей: искусность укротителей не знает себе равных. Они могут бесстрашно прогуливаться рядом с самыми опасными чудовищами. Укротителю никогда не грозит опасность подвергнуться нападению одной из своих тварей. Кроме того, пока укротитель жив и остаётся на поле боя, его звери, действуют так, будто бы у них есть талант *«Бесстрашие»*.

Звериная ярость: в качестве частичного действия укротитель может предпринять **трудный (-10) тест *«Выживания»*** для того, чтобы привести своих подопечных в убийственную ярость. За каждую ступень успеха, он может дать талант *«Неистовство»* и *«Яростный натиск»* одному из своих зверей на один раунд.

Когтистый дьявол

Огромные, больше двух метров ростом и способные разорвать на части огрина, когтистые дьяволы – гвоздь программы во многих звериных охотах Комморры. Их длинные передние и мускулистые задние лапищи позволяют им настигнуть несущуюся на всех парах «Химеру». Когтистые дьяволы способны видеть в нескольких спектрах одновременно, что делает их несравненными ищейками и охотниками. Они являют свою хищную натуру, впадая в звериную ярость, стоит им учуять запах собственной крови, и впадают в бездумное бешенство, будучи ранеными. Это, в сочетании с длинными лапами, невероятной подвижностью и огромной живучестью, делает их страшными врагами, как на аренах, так и вне их.

Когтистый дьявол (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	-	6/35	8/43	47	20	28	23	-
Количество ран: 38				**Скорость** 5/10/15/30				
Общий БВ: 8				**Броня:** крепкая шкура (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10»*.

Таланты: *«Бой вслепую», «Железная челюсть», «Мастер рукопашной», «Нокдаун», «Сокрушительный удар», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Яростный натиск»*.

Особенности: *«Зверь», «Коренастый», «Ночное зрение», «Природная броня», «Природное оружие», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Сверхъестественные чувства (25 м.)», «Свирепый натиск (+3)», «Страх (2)»*.

Оружие: когти (холодное; 1к10+7 Р, ББ 1, Разрывающее), коготь на хвосте (1к10+6 Р, Разрывающее).

Кровавая ярость: будучи раненым в предыдущем раунде, когтистый дьявол получает таланты *«Неистовство»* и *«Неистовый натиск»*.

Кхимера

Кхимера лишь выглядит как освежеванная инопланетная пантера, у которой видны все мышцы и кости – на деле же это существо из сплетённых теней. Вырванная из эмпиреев тёмными эльдарами-укротителями, кхимера – это нематериальная тварь, вокруг которой расцветают страх и ужас, подобно тому как вокруг плохо обработанной раны растёт киста. Это нечестивые и поистине противоестественные создания, что вечно пребывают меж Варпом и тварным миром, в полной мере не находясь ни в том, ни в другом. Облик, что они принимают в Материуме – лишь отражение страхов всех разумных существ перед хищниками и тем, что крадётся в ночи. Кхимера жаждет охотиться, убивать и без остатка пожирать души своих жертв.

Кхимера (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
45	-	40	6/35	7/50	15	40	35	10
Количество ран: 12				**Скорость** 15/30/45/90				
Общий БВ: 6				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)», «Скрытность (Лов)»*.

Таланты: *«Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Все)», «Стремительная атака», «Трудная мишень»*.

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демон (БВ 6)», «Демоническое присутствие»†, «Зверь», «Многорукое (4)», «Ночное зрение», «Потустороннее», «Природное оружие», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сверхъестественная Ловкость (+2)», «Страх (3)», «Фазовое», «Четвероногое»*.

Оружие: зубы и когти (холодное, 1к10+4 Р, ББ 0, Разрывающее), хищные лапы (1к10+4 Р, ББ 1, Разрывающее).

† Демоническое присутствие: все существа в пределах двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Стая острокрылов

Зрители на аренах Комморры желают видеть не только лучшие проявления воинского искусства; они хотят – нет, они жаждут – крови. Чтобы удовлетворить их, укротители готовят стаи злобных, костлявых птиц – острокрылов. Эти гадкие инопланетные твари размером и обликом напоминают обычных птиц, но их отличают бритвенной остроты клювы и перья. Стаи этих свирепых хищников действуют как одно целое, роятся над добычей и скоординировано налетают на неё, дезориентируют врага, заживо сдирают кожу с него и вырывают понравившиеся кусочки костей. Зрелище, которое представляют собой острокрылы, когда их металлические перья покрыты багровым, влажным слоем свежей крови, редко встречают чем-то кроме буйного и жестокого одобрения.

Стоя острокрылов (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
47	-	31	33	52	22	38	23	-
Количество ран: 32				**Скорость** 8/16/24/48 (Летун)				
Общий БВ: 3				**Броня:** прочные перья (всё по 2)				

Умения: *«Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексы» «Неистовство», «Неистовый натиск», «Стремительная атака», «Шаг в сторону»*.

Особенности: *«Зверь», «Летун (8)», «Природная броня», «Природное оружие», «Размер (Небольшой) (3)»*.

Оружие: клюв (холодное, 1к10+3 Р, ББ 2, Разрывающее), крылья (1к10+2 Р, ББ 0, Бритвенной остроты, Разрывающее).

Калека

Нет в галактике существ, понимающих искусство плоти и пыток так же хорошо, как гемункулы тёмных эльдаров. Их таланты взращиваются из садистского стремления причинять боль и нарциссического намерения однажды создать совершенное оружие, воспользовавшись накопленным знанием. Никто не послужит более зримым воплощением мастерства гемункулов лучше, нежели калеки, часто сопровождающие их в бою. Это звучит столь же странно, сколь гнусно, но калеки – плоды долгих экспериментов над подопытными добровольцами. Это слуги, подручные и помощники гемункула; раболепствующие подхалимы, стелющиеся у ног своего хозяина, где они могут познать острый поцелуй его ножа или прочувствовать сладость немощи, что вызывает его яд.

Чтобы калеки могли лучше служить своему господину, их уродуют и расчленяют, после чего сшивают вновь; такие операции делают их сильными, нечувствительными к боли полуразумными тварями. Каждый калека по-своему чудовищен, будучи телесно преображён в воплощение боли и тёмной науки. Помимо химических и хирургических «усовершенствований» гемункулы снаряжают своих слуг страшным оружием, зачастую вживлённым прямо в плоть – жуткими электрокоррозийными агонизаторами, извергающими кислоту разжижителями и лишающими воли мыслефазовыми перчатками. На поле боя калеки составляют свиту своего господина-гемункула, покорно оберегая его ото всякого вреда и потроша всех, кто будет представлять для него угрозу.

Калека (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
43	40	36	44	41	33	36	40	24
Количество ран: 16				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 5				**Броня:** огрубелая кожа (всё по 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)+10», «Медика (Инт)+20», «Парирование (ББ)», «Пользование техники (Инт)+10», «Ремесло (Химик) (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Спагирия) (Инт)».*

Таланты: *«Всё видавший», «Стальные нервы».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Природная броня (3)»*, также см. «Кошмарные эксперименты».

Оружие: выберите один вариант:

● Два отравленных клинка (холодное, 1к5+3 Р, ББ 2, Отравленное (2))

● Агонизатор (холодное, 1к10+3 Э, ББ 6, Отравленное (3))

● Мыслефазовая перчатка (холодное, 1к10+3 Э, ББ 3, Шоковое)

● Разжижитель (лёгкое, 20 м., 1/-/, 1к10+2 Э, ББ 2к5, Маг 6, 2 ПД, Распыляющее, Коррозийное).

Снаряжение: жуткие трофеи, шесть доз боевых наркотиков тёмных эльдаров (используют правила препарата «забой», см. **главу VI**, стр. 197).

Кошмарные эксперименты: калеки – извращенные порождения тёмной науки своих хозяев-гемункулов. Будучи воплощением мерзких фантазий творца, каждый калека – уникален, и не сыскать двух одинаковых. Чтобы добавить разнообразия, ведущий может давать введенным в сюжет калекам особенности из следующего списка – *«Страх (1)», «Многорукое (4)», «Природная броня (4)», «Ядовитое (2)»*.

Гротеск

Гротески, как и калеки – крупные чудовища из плоти и костей, мышц и сухожилий. На этом, однако, их сходство заканчивается, ведь если в калеке остаются хоть какие-то следы его прежнего облика, то гротеск не имеет ничего общего с тем тёмным эльдаром, которым он когда-то был. Кроме того, гротесков и калек отличают намерения, с которыми они были созданы. Калеки добровольно ложатся под нож гемункула, гротески же – их жертвы. Стоит комморрцу оказаться настолько глупым или опрометчивым, чтобы оскорбить одного из гемункулов или не суметь выплатить долг или просто пробудить в скульпторе плоти нездоровое любопытство, как почти ничто не спасёт его от поистине кошмарной участи.

Тёмные эльдары – тщеславный народ и изменения собственных тел для них не диковина, но садистские эксперименты, которым подвергаются будущие гротески, не поддаются никакому сравнению. Для начала несчастных пичкают макростероидами и стимуляторами роста мышц, из-за чего их гибкие и стройные тела становятся плотными громадами дергающихся и напряженных мускул. Затем вводятся инъекции костного вируса, что ненормально ускоряют рост костей, порождая крупные отростки и длинные костяные шипы, пробивающиеся через плоть жертвы. Прошедший эти кошмары подопытный венчается безликим чёрным шлемом, скрывающим все черты личности и достоинства. Следующее издевательство – отрезание всех конечностей и замена их на загадочное и жестокое оружие, придуманное гемункулом. Учитывая, что всё это перерождение может занять годы невыразимых мучений и учёных экспериментов, подопытный обычно полностью лишается рассудка. Зачастую, чтобы держать гротесков в узде, их подвергают лоботомии, хотя многие сохраняют крохотный проблеск свой былой личности – достаточный для того, чтобы понимать, какая чудовищная их постигла судьба. Последнее издевательство над несчастным – напоминание о том, что он далеко не всегда был таким, которое делает гемункул, взяв новосозданное чудовище под свою власть. Эти полностью лишённые инстинкта самосохранения монстры из костей и плоти – страшный противник на поле боя.

Гротеск (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
46	31	8/52	8/54	41	32	43	24	18
Количество ран: 40				**Скорость** 5/10/15/30				
Общий БВ: 8				**Броня:** огрубелая кожа (всё по 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)», Парирование (ББ)+10», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Контратака», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Стремительная атака», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Природная броня (3)», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Страх (2)»,* также см. «Кошмарные эксперименты».

Оружие: вживлённые клинки (холодное, 1к10+8, ББ 3, Разрывающее) *или* разжижитель (основное, 20 м., 1/-/, 1к10+2 Э, ББ 2к5, Маг 6, 2 ПД, Распыляющее, Коррозийное).

Кошмарные эксперименты: гротески – извращенные порождения тёмной науки хозяев-гемункулов. Будучи воплощением мерзких фантазий творца, каждый гротеск – уникален, и не сыскать двух одинаковых. Чтобы добавить разнообразия, ведущий может давать введенным в сюжет гротескам особенности из следующего списка – *«Многорукое (4)», «Природная броня (5)», «Ядовитое (2)».*

Машина боли «Талос» и машина-паразит «Кронос»

Вершина тёмной науки гемункулов, машины боли – это частично живые создания, частично механизмы, и ни то, ни другое полностью. Как и другие творения ковенов, машины боли – плод долгого воздействия на разумное существо, приводящего к искажению тела и разума. Каждая из них – шедевр искусства гемункулов; это боевая машина и передвижное орудие пыток, объединенные в одну кощунственную сущность. Конструкция этих невесомых, благодаря комморрским технологиям антигравитации, машин позволяет им принимать большой урон; их толстая броня держит всё, кроме самых жестоких ударов. На полях битв Внешнего фронта встречаются две разновидности машин боли – «Талосы» и «Кроносы».

«Талос» – это горбатое чудовище, чей человекоподобный торс скрыт под множеством слоёв гладкой чёрной брони и безликой маской, а ноги заменены на антигравитационные диски – плод диковинных ксенотехнологий. Его руки – это манипуляторы, увенчанные бритвенной остроты скальпелями, сочащимися ядом шипами, цепами с мясницкими крюками на концах и осколкомётами. Длинный хвост «Талоса» изгибается позади машины, как у скорпиона. В бою «Талос» хватает жертв манипуляторами и за несколько мгновений расчленяет их инструментами, что заменяют ему пальцы. Закончив жуткое представление, он пожирает освежёванную добычу, насытившись сам и повеселив своего чудовищного хозяина.

«Кроносы» очень похожи на своих собратьев, но их руки оканчиваются судорожно извивающимися и дергающимися щупальцами, с быстротой молнии хватающих врагов. Из гладкой лицевой маски «Кроноса» торчит длинный хоботок, который этот конструкт использует для того, чтобы вытягивать жизненную энергию из живых существ поблизости. Пожирающий силу своих жертв «Кронос» оставляет после себя лишь сухие оболочки. Таинственные технологии позволяют машине извергать поглощенные энергии, напитывая ей других тёмных эльдаров.

Машина боли «Талос» (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
52	34	9/56	9/55	41	22	35	29	18
Количество ран: 45				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 9				**Броня:** особенность *«Машина» (4)* (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)+10», «Парирование (ББ)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Молниеносная атака», «Неистовство».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Парящий (4), «Размер (Большой) (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Смертоносное природное оружие».*

Оружие: жуткие клешни и цепные цепы † (холоднон; 1к10+11 Р; ББ 3, Разрывающее), жаломёт (тяжелое, 40 м., 1/2/-, 1к10+4, ББ 2, Маг -, Перезарядка – нет, Взрыв (3)).

† Чудовищное зрелище: когда «Талос» расправляется со своей жертвой при помощи жутких клешней и цепных цепов, он немедленно получает особенность *«Страх (4)»* до конца боя.

Машина боли «Кронос» (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
32	34	56	9/55	41	22	35	29	18
Количество ран: 45				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий ББ: 9				**Броня:** особенность *«Машина (4)»* (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Независимое прицеливание».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Парящий (4), «Размер (Большой) (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Смертоносное природное оружие».*

Оружие: зонд душ (холодное, 1к10+6 Р; ББ 2), выкачиватель душ (тяжлое, 20 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 7, Маг -, Перезарядка – нет, Распыляющее), воронка душ (тяжёлое, 40 м., 1/-/, 1к10+2 Э, ББ 7, Маг -, Перезарядка – нет, Взрыв (5)).

Поглощение душ: когда «Кронос» убивает свою цель атакой, нанесённой зондом, выкачивателем или воронкой душ, все тёмные эльдары в радиусе двадцати метров – включая самого «Кроноса» – немедленно восстанавливают 1к5 ран и получают бонус +10 к тестам Силы воли, сделанным для того, чтобы противостоять *страху* и *подавлению огнём*. Бонус действует до конца боя. Один тёмный эльдар может восстанавливать раны всякий раз, когда срабатывает эта способность, но бонус к Силе Воли он получает только один.

Боевая техника тёмных эльдаров

Быстрые и изящные, как и существа, управляющие ими, боевые машины тёмных эльдаров – почти что чудо ксенотехнологии. Лёгкие и стройные, они проносятся над полем боя, делая искусность и самоуверенность пилотов очевидными для всех присутствующих. Тёмные эльдары в совершенстве владеют технологиями антигравитации; они способны заключать тайные энергии в элегантные ребра, размещаемые внизу корпуса своих транспортов и боевых кораблей. Благодаря этому, все боевые машины комморрцев парят над землей или стремительно летят в воздухе – многие из них способны даже выходить в пустоту. Темные эльдары часто украшают боевую технику свидетельствами прошлых убийств, увешивают ловчими цепями и петлями, чтобы проще было хватать пленников и истязать их на потеху пилотам. Также тёмные эльдары владеют дьявольскими системами защиты – мерцающими полями – которые искажают свет и создают впечатление, будто бы машина комморрцев то появляется, то пропадает из реальности.

Скайборд геллиона

Весьма популярные среди геллионов – человеконенавистников и распутников – скайборды представляют собой тонкие одноместные крылья, несомые в воздухе антигравитационными ребрами и разгоняемые до огромных скоростей визжащими двигателями. Скайборды чрезвычайно чувствительны к малейшим изменениям веса и давлению, что оказывают пилоты, что делает их смертельно опасным транспортом для кого угодно, кроме сверхчеловечески ловких тёмных эльдаров. Скайборды оснащают одним, подвешенным снизу осколкомётом. Это оружие, похожее на обычную осколковую винтовку, из которого можно стрелять, нажимая на педаль, находящуюся под ногой у пилота.

Скайборд геллиона (Техника, глиссер)	
Прочность: 10 **Броня:** лоб 12, борт 12, корма 10.	**Скорость:** крейсерская – 70 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: крупный (5)	**Маневренность:** +25

Особенности: *«Глиссер», «Мотоцикл», «Открытый», «Форсаж».*

Экипаж: один пилот.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: неподвижный подвесной осколкомёт (лоб, 75 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (1)).

Гравицикл «Разбойник»

«Разбойники» – технологическая вершина скорости и управляемости, идеальная машина для всех, кто ищет скорости, ради чистого наслаждения ею. Лишь самые искусные, отчаянные и лихие пилоты могут даже подумать о том, чтобы сесть на тёмноэльдарский гравицикл. Его несравненная мощь, сверхчувствительное управление и минимальная защита для всадника совокупно делают «Разбойника» одним из самых опасных средств передвижения в галактике. Эти одноместные машины состоят из мощного двигателя, расположенного под седлом и обтекаемого каркаса из антигравитационных ребер снизу. Гравицикл управляется при помощи острого киля, который пилоты часто используют как оружие, на огромных скоростях летая над полем боя; размытым пятном проносясь над своими жертвами и закладывая вираж всего на мгновение, достаточное для того, чтобы бритвенной остроты киль рассек доспехи, плоть и кости.

Гравицикл «Разбойник» (Техника, глиссер)	
Прочность: 15 **Броня:** лоб 16, борт 16, корма 12.	**Скорость:** крейсерская – 130 км/ч, тактическая – 21 м.
Размер: крупный (5)	**Маневренность:** +20

Особенности: *«Глиссер», «Мотоцикл», «Открытый», «Форсаж».*

Экипаж: один всадник.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: одно неподвижное орудие.

● Осколковая винтовка (лоб, 100 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (2));

● Бластер (лоб, 75 м., 1/-/-, 3к10+7 Э, ББ 4, Маг -, Перезарядка – нет, Лэнс).

Специальные правила: снизу у «Разбойника» расположены зловеще изогнутые и зазубренные стабилизаторы, которые тёмные эльдары с немалым успехом используют в бою. При совершении атаки *«Ударил-отступил»*, всадник считается вооруженным холодным оружием со следующими характеристиками: клинок-стабилизатор (холодное, 1к10+7 Р, ББ 4, Громоздкое). Помните, что из-за природы этого оружия, всадник не прибавляет к наносимому такими атаками урону свой бонус Силы.

«Ядъ»

Используемые как средство передвижения для небольших шаек кабалитов или как роскошные транспорты для владык Комморры, «Яды» столь же стремительны и смертоносны, как и их седоки. Эти небольшие машины, как и другая техника тёмных эльдаров, использует технологию антигравитации, но имеет куда больше антигравитационных ребер в своем корпусе. Эти дополнительные антигравитационные установки позволяют «Ядам» перевозить груз, больший, чем ожидаешь, глядя на их изящные корпуса, сохраняя скорость и маневренность, что отличают всю технику тёмных эльдаров. Зачастую оборудованные подвешенной снизу пушкой, «Яды» способны прикрывать своих высаживающихся пассажиров градом ядовитых осколков.

«Ядъ» (Техника, глиссер)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 22, борт 22, корма 18.	**Скорость:** крейсерская – 130 км/ч, тактическая – 21 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +20

Особенности: *«Глиссер», «Открытый», «Форсаж».*

Экипаж: один пилот.

Транспортная вместимость: пять тёмных эльдаров и добыча.

Орудия: неподвижная осколоковая пушка (лоб, 150 м., -/5/10, 2к10+2 Р, ББ 4, Маг 300, 2 ПД, Отравленное (4)), турельная осколковая пушка (150 м., -/5/10, 2к10+2 Р, ББ 4, Маг 300, 2 ПД, Токсичное (4)).

Специальные правила: тёмные эльдары часто снаряжают свою технику совершенными оптическими системами – так называемыми, мерцающими полями, благодаря которым машина будто бы постоянно пропадает из реальности и возвращается назад. Все стрелковые атаки против этой машины становятся **сложными (-20) тестами Дальнего боя**.

«Рейдер»

Чрезвычайно распространенные в пиратских группах тёмных эльдаров «Рейдеры» – любимый транспорт обитателей Тёмного города. Открытые и легкобронированные машины могут показаться очень опасными для своих седоков, но немногие из использующих их комморрцев задумываются об этом. Искупающие недостаток брони скоростью, «Рейдеры» без труда уклоняются от вражеского огня, а их пассажиры твёрдо стоят на ногах, несмотря на крутые виражи. Благодаря идущим из порталов в Паутину энергиям, которая наполняет эфирные паруса «Рейдеров», эти глиссеры намного быстрее и маневреннее других пехотных транспортов. Кроме пассажиров, «Рейдеры» несут одно орудие на носу. Есть много вариантов вооружения, но чаще всего доводится видеть тёмные копья и пушки-дезинтеграторы, используемые для того, чтобы расчищать путь от техники и пехоты соответственно.

«Рейдер» (Техника, глиссер)	
Прочность: 35 **Броня:** лоб 24, борт 24, корма 20.	**Скорость:** крейсерская – 130 км/ч, тактическая – 21 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +15

Особенности: *«Глиссер», «Открытый», «Форсаж».*

Экипаж: один пилот, один стрелок.

Транспортная вместимость: десять тёмных эльдаров и добыча.

Орудия: спонсонное орудие. Выберите одно:

● Тёмное копьё (лоб, 200 м., 1/-/-, 4к10+7 Э, ББ 5, Маг -, Перезаядка -, Лэнс);

● Дезинтегратор (лоб, 200 м., -/-/10, 2к10+6 Э, ББ 9, Маг -, Перезарядка – нет).

Специальные правила: тёмные эльдары часто снаряжают свою технику совершенными оптическими системами – так называемыми, мерцающими полями, благодаря которым машина будто бы постоянно пропадает из реальности и возвращается назад. Все стрелковые атаки против этой машины становятся **сложными (-20) тестами Дальнего боя**.

Орки

«ВОЙНА!»

- вступительные и заключительные слова в каждых мирных переговорах с Мракозубом Поработителем ничтожеств

По пальцам можно перечесть существ, что представляют Человечеству бóльшую угрозу, нежели орки. Каждый орк – опасный боец сам по себе, а мало какой орк бродит в одиночку. Они тянутся друг к другу, сбиваются в племена и кланы, подчиняясь железной руке самого сильного – босса. Даже небольшие ватаги зеленокожих представляют значительную угрозу имперским силам планетарной обороны, не говоря уже о вызывающей трепет мощи настоящей *войны!*. Собранные под знаменем особенно свирепого босса орки превращаются в почти неостановимую угрозу, волну зеленокожих воинов, ищущих лишь боя, войны и кровопролития. Орки Внешнего фронта бесконечно разнообразны, но все одинаково и безоговорочно жадны до насилия.

Дикие орки

Война! Мракозуба несётся по Внешнему фронту, превращая целые системы в опустошённые, тлеющие поля битв. Выплескивающие свою ярость в кровавых битвах орки случайно выпускают в воздух споры, «засеивая» планету новыми орками, не прекращая своих межзвёздных походов. После того как *война!* уйдет, споры начнут порождать новые поколения зеленокожих. Не приобщенные к громовой энергии *войны!*, эти племена «диких» орков применяют лишь самые примитивные технологии и дерутся за власть над маленькими участками разорённых миров.

Чтобы отобразить диких орков, используйте представленные здесь профили бойцов, нобов и сквиговодов, но замените их вооружение на самое простое – рубилы да случайные пулялы.

Особенности орков

Многим оркам присущие уникальные особенности, описанные ниже.

А ну работай! *(Make It Work)*

Орочье оружие со свойством *«Ненадежное»* теряет это свойство в руках орка.

Кто сильнее, тот и прав *(Might Makes Right)*

Орк может использовать умение *«Запугивание»* вместо *«Командования»*, когда отдаёт приказы другим оркам, гретчинам, сквигам и сморчкам.

Чувство локтя *(Mob Rule)*

Все орки и гретчины – латентные псайкеры, чьи способности тем сильнее, чем больше вокруг других зеленокожих. Большая орда орков становится почти бесстрашной. За каждого дополнительного орка в радиусе десяти метров, орк получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления эффектам *страха* и *подавления огнём*. Эта особенность точно так же работает на гретчинов, давая им бонусы от присутствия рядом других гретчинов, а не орков.

Боец

Орки – это буйные, свирепые и не особенно умные создания. По-настоящему хорошо они умеют только одно – драться. Один орк – уже опасный противник, а дюжина, несколько десятков или сотен зеленокожих – по-настоящему устрашающая сила. Орочьи «бойцы» обладают природным инстинктом сбиваться в толпы, собираться в целые банды и жестоко расправляться с каждым, кто (или что) окажется у них на пути. Такие ватаги обычно состоят из зеленокожих схожего склада ума, и отражает вкусы своих бойцов. Хотя все орки обожают причинять вред разумным существам и жечь, крушить и разрушать основы цивилизации, где бы они им не встретились, каждая ватага исповедует определённый путь ведения войны.

Безусловно, огромное множество орков обожает чистую ярость и жестокость рукопашного боя и в неистовой схватке полагается на тяжёлые рубила и здоровенные пистолеты-пуляла. Такие рубаки упиваются восторгом, видя хлещущую из врагов горячую кровь, и веселятся, слыша хруст костей, раздающийся после каждого их удара.

Хотя всё орки ценят ближний бой и ярость рукопашной, хватает и тех, кому по душе грохот пушек, тех, кто полностью отдаётся нехитрому удовольствию созерцания того, как враги гибнут под градом снарядов. Стрелки запасаются оружием, которым столь пренебрегают другие зеленокожие, и устраивают настоящий ад, поливая всё вокруг очередями крупнокалиберных пуль и бессвязно рыча от удовольствия. Их стволы – эффективное, но чертовски простое оружие. Стреляло – это едва ли больше чем просто ствол, спусковой крючок и дрянной, но до странности надежный спусковой механизм. Некоторые стрелки снабжают свои пушки дополнительным обвесом, таким как мушки или прицелы, которые на деле остаются не более чем украшательствами, чьё настоящее предназначение орки едва ли понимают.

Со стрелками очень схожи трофейщики – они отличаются лишь более масштабным подходом к своим любимым пушкам. Трофейщики обладают примечательным талантом к работе с механизмами. Они сами собирают для себя оружие из того, что сняли с вражеских трупов. Совмещая имперское, хаоситское и чужацкое оружие, трофейщики создают громадные пушки, которые таскают, закрепив множеством ремней и креплений. Неясно, несколько они способны объединять разные технологии, но по-

лучающийся у них огнестрел внушает страх, превращая своего носителя в ходячую артиллерийскую платформу.

И, как это и следовало ожидать от существ, одержимых войной и разрушением, среди орков есть и те, что восторгаются огнём. Несомое пламенем чистое, неизбирательное, всеобщее опустошение соблазняет многих зеленокожих. Из таких орков состоят банды поджигал. Вооружившись дымящими и вонючими огнемётами, поджигалы заливают целые участки поля боя потоками жирного пламени. На поле боя или вне его, поджигалу не встретишь без какого-нибудь источника огня и дыма. Они вечно смолят толстые пахучие сигары или просто оставляют запальники своих огнемётов гореть – вы всегда учуете присутствие поджигалы.

Орками владеет сильная тяга к конкуренции – можно сказать, своими действиями они сами подталкивают друг друга ко всё новым жестокостям и злодействам, ведь каждый надеется превзойти всех остальных. Все хотят быть орком с самой громкой пушкой, орком с самыми большими шрамами или просто самым большим, сильным и зелёным парнем в своей банде. Появляющийся в этом постоянном соревновании победитель навязывает свою волю остальной шайке, опираясь на истинно орочью идею о том, что прав тот, кто сильнее, а самый большой – всегда босс. Такие вожди, по определению, являющиеся самыми сильными и жестокими бойцами, называются нобами. Часто нобы стремятся пробить себе путь к верховенству во всей банде, но не реже нобы собираются в собственные банды. В умении проливать кровь и жажде битвы им нет равных. Нередко такая ватага составляет отборную гвардию своего воеводы, идя с ним в самое пекло, круша всё на своём пути и оставляя позади лишь окровавленные трупы и разбитые боевые машины.

Орк-боец (Рядовой)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
37	24	46	6/44	30	24	32	26	21
Количество ран: 12				**Скорость** 3/6/12/18				
Общий БВ: 6				**Броня:** флак-броня (торс 2)				

Умения: «*Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)».*

Таланты: *«Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».*

Особенности: *«А ну работай!», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый натиск (+1)», «Чувство локтя».*

Оружие: см. ниже.

Снаряжение: блестящие побрякушки, орочьи зубы (их валюта).

● **Рубаки:** пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное), рубило (холодное, 1к10+6 Р; ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное).

● **Стрелки:** стреляло (лёгкое, 60 м., -/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадежное) *или* большое стреляло (тяжёлое, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадежное).

● **Трофейщики:** смертострел (тяжёлое, 200 м., -/-/10, 2к10+3 В, ББ 6, Маг 80, ПД, Разрывающее, Неточное).

● **Поджигалы:** горелка (лёгкое, 20 м., 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг 6, ПД, Огненное, Распыляющее, Ненадежное) *или* горелка (холодное; 1к10+5 Э; ББ 5, Силовое поле, Громоздкое).

Орк-нob (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
46	19	8/49	9/47	39	29	34	32	34
Количество ран: 25				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 9				**Броня:** флак-броня (торс 2)				

Умения: «*Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10».*

Таланты: *«Аура власти», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Молниеносные рефлексы», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».*

Особенности: *«А ну работай!», «Коренастый», «Кто сильнее, тот и прав», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+5)», «Сверхъестественная Сила (+4)», «Свирепый натиск (3)», «Страх (1)», «Чувство локтя».*

Оружие: стильный ствол (100 м., 1/2/-, 2к10 У или Э, ББ 1к10, Неточное, Перегревающееся, Ненадёжное), *или* пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное) *или* стреляло (лёгкое, 60 м., -/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадежное), рубило (холодное, 1к10+11 Р; ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное).

Снаряжение: орочьи зубы, блестящие побрякушки, ручной боевой сквиг.

Штурмач

Все орки по-настоящему ценят лишь одно – силу. Сила определяет, за кем нужно следовать, кто чем владеет и – самое важное – кто тут самый крутой. Те, кто начинают перечить сильнейшему, сами нарываются на то, чтобы их стёрли в порошок. Чуть меньше орки ценят хитрость. Хитрый орк – это тот, кто смог перехитрить врагов, кокнув их раньше, чем они кокнули его. Способность переумнить противника не внушает столько страха, сколько способность хорошенько дать в зубы, но орк, равно обладающий и силой, и хитростью, наверняка, станет успешным и долгоживущим воеводой. Но очень мало орков понимает, что такое дисциплина и ещё меньше – боятся её. На войне каждый зеленокожий ищет развлечения и побед для себя. Да, орки бросаются в бой целыми толпами и ватагами, но это стремление основано на чистых инстинктах, а не является плодом тренировок или боевого опыта.

Штурмачи же – орки с уникальными склонностями. По неведомым причинам, некоторых орков тянет к жизни, наполненной скоординированной и дисциплинированной войной. Такие зеленокожие собираются в банды устрашающих воинов – штурмачей. Схожие с ударными частями других рас, штурмачи обладают невероятной организованностью. Они носят некое подобие униформы и стандартизированного вооружения – по крайней мере, по орочьим меркам. Штурмачи – загадка для других зеленокожих, не понимающих, что побуждает одного воина тесно взаимодействовать с другим, ведь соревноваться куда веселее. Сами штурмачи не пытаются помочь сородичам с решением этой головоломки, а только всё больше запутывают, мастеря и нося на спинах огромные ракетные ранцы, на которых можно всегда быстро успеть в самое пекло. Многие штурмачи моложе большинства обычных орков. Юнцы, которым надоедает слушать, что они могут делать всё, что захотят, убегают в лагеря штурмачей, где можно выказывать протест, живя жизнью, полной приказов и целенаправленности.

Штурмачи на своих ракетных ранцах представляют немалую опасность на поле боя, искупаемую тем, что скорость и маневренность они ценят куда больше собственных жизней. Врубая ранцы на полную катушку, штурмачи взлетают высоко в воздух; в самой высокой точке прыжка двигатели обычно начинают шипеть и вырубаться, после чего орки с рыком «Вот и мы!» обрушиваются на врагов с высоты. Конечно, иногда штурмачи гибнут или калечатся от таких падений, но они считают их совершенно приемлемым риском, раз это позволяет схватиться с врагом побыстрее.

Штурмач (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
43	23	46	6/44	30	24	32	32	29
Количество ран: 14				**Скорость** 3/6/12/18				
Общий БВ: 6				**Броня:** флак-броня (торс 2)				

Умения: *«Запугивание (Сил)», «Управление (Наземная техника (Ракетный ранец)) (Лов)+10».*

Таланты: *«Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Стальные нервы», «Уличный боец», «Это просто царапина».*

Особенности: *«А ну работай!», «Коренастый», «Кто сильнее, тот и прав», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый натиск (2)», «Чувство локтя».*

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное), рубило (холодное, 1к10+7 Р; ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное).

Снаряжение: ракетный ранец, блестящие побрякушки, орочьи зубы.

Ракетный ранец

Ракетный ранец позволяет штурмачу подбрасывать себя в воздух и с грохотом возвращаться на землю. Подобный прыжок позволяет штурмачу удвоить *скорость передвижения* и передвигаться в любом направлении, не обращая внимания на препятствия. Во всех остальных отношениях, перемещающийся на ракетном ранце считается применяющим соответствующие действие *передвижения*. В конце каждого своего хода перемещающийся на ракетном ранце обязан находиться на земле. Каждый раз, применяя ракетный ранец, штурмач должен предпринять тест «*Управления (Наземная техника (Ракетный ранец))*». В случае успеха штурмач передвигается как описано выше. Если штурмач провалит тест, он получит 1к10 единиц ударного урона за каждые две ступени провала, от которого не спасают *очки брони*, но спасает бонус Выносливости.

Сквиговод

Все орки обладают инстинктом гнобить тех, кто слабее, это – краеугольный камень их культуры (если это можно назвать культурой). Но сквиговоды особенно гордятся своими талантами в подобных издевательствах. Сквиговоды – редкая птица. Они обладают примечательной по орочьим меркам терпеливостью и дальновидностью и даже способны строить планы на недели вперед – неслыханное дело для остальной зеленокожей братии. Сквиговоды применяют свои таланты, выращивая злобных гретчинов, сморчков и сквигов, и снабжая свои кланы достаточным количеством этой мелкоты, годной как для боя, так и для чёрных работ. Большинству орков быстро надоедает постоянно шпынять таких малявок как гроты и сморчки, но сквиговоды обожают свою работу и любят хвастаться «питомцами». Правда, эта гордость не доходит до того, чтобы превращаться в мягкость или сентиментальность – напротив, именно сквиговоды бывают самыми страшными и жестокими мучителями, считающими, что для их подопечных каждый удар палкой-хваталкой – это ещё один шаг к совершенству.

Традиционно, сквиговоды гонят своих невольников в бой, вооружившись палкой-хваталкой или гротогоном. Первое – это похожие на тиски клещи на длинном древке, зачастую снабженное шипами и другими неприятными штуками. Это инструмент и оружие одновременно, применяемое, чтобы сдерживать разбегающуюся мелкоту, причиняя достаточно боли, чтобы они больше не совершали таких ошибок. Гротогоны же – гадкие штуковины, создаваемые хитроумными мехами, состоящие из длинной палки и шокера, таким образом, сочетающее длину палки-хваталки и эффект шоковой булавы. Продвинутые сквиговоды получают от электрических вспышек почти такое же удовольствие, как от созерцания того, как корчит их подопечных после того как их щедро угостят ударами такой штуки. Немногие могут отрицать эффективность методов сквиговодов, способных заставлять трусливых гретчинов бросаться в самую гущу боя, давить могучих врагов, натравливая на них толпы неуклюжих сморчков или даже направлять бездумный голод сквигов.

Сквиговод (Лидер)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	19	46	7/44	30	24	32	26	21
Количество ран: 15				**Скорость** 3/6/12/18				
Общий БВ: 7				**Броня:** флак-броня (торс 2)				

Умения: *«Выживание (Инт)+10», «Запугивание (Сил)».*

Таланты: *«Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Каменная кожа», «Неистовый натиск», «Сокрушительный удар», «Уличный боец», «Это просто царапина».*

Особенности: *«А ну работай!», «Кто сильнее, тот и прав», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Свирепый натиск (2)», «Чувство локтя».*

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное), рубило (холодное, 1к10+6 Р; ББ 2, Разрывающее, Несбалансированное), гротогон (холодное, 1к5+5 У; ББ 0, Шоковое).

Снаряжение: блестящие побрякушки, орочьи зубы, скриг-пёс

Гретчин

Гретчины – воистину, низшая форма зеленокожей жизни в галактике, не считая разве что тупых сморчков. Даже бездумных, но свирепых обжор-сквигов орки уважают больше. Гретчины же, которых ещё называют гротами, наделены тягой делать гадости и мудрым инстинктом самосохранения, совокупно именуемыми «хитроумием», но эти таланты совершенно теряются на фоне тех, которыми наделены зеленокожие собратья гретчинов. Гроты крайне трусливы и никогда не пойдут в бой добровольно, но будучи захвачены врасплох или принуждены сражаться, они дерутся как загнанные в угол крысы из подулья. Орки собирают эту мелкоту в огромные оравы, которые держит в строю кнут умелого сквиговода. Часто гретчинов гонят в бой вообще безоружными, но не стоит забывать о том, какие умелые фуражиры эти малявки. Нередко гроты достают себе огнестрельное или энергетическое оружие. Одна пушка почти безобидна, но пальба многих наполняет воздух таким количеством пуль, что стоит поостеречься даже обладателям лучших доспехов.

Гретчин (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
18	34	18	2/19	36	33	37	22	24
Количество ран: 7				**Скорость** 2/4/6/12				
Общий БВ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Обострённые чувства (Слух)»*.

Особенности: *«Размер (Небольшой) (3)», «Сверхъестественная Выносливость (+1)», «Чувство локтя»*.

Оружие: гротский взрывострел (30 м., 1/-/-, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 5, 2 ПД, Неточное, Ненадежное), пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное), засапожный нож (оружие ближнего боя; 1к5+1 Р; Примитивное).

Снаряжение: блестящие побрякушки, орочьи зубы.

Толпа сморчков

Несмотря на свою дикость и свирепость, все зеленокожие неукоснительно придерживаются одного правила – всем заправляет самый большой и злобный. Орки – живое воплощение идеи того, что прав тот, кто сильнее. Стоит ли удивляться, что крохотные сморчки практически исключены из общества орков и не занимаются даже такой чёрной работой, какую сваливают на плечи их сородичей-гретчинов. Сморчки – мелкие, почти звероподобные создания, неспособные на стратегическое, а отчасти и на обычное мышление и не умеющие пользоваться даже относительно простыми механизмами. Для сражений погонщики-сквиговоды собирают тысячи сморчков и бросают их на врагов огромными волнами крохотных зеленокожих тел. В отличие от заботящихся о собственной жизни гретчинов, сморчки слишком неразвиты, чтобы обладать такими же инстинктами. Не раз случалось, что толпы сморчков одерживали верх над превосходящим их врагом – теми же гротами, например – просто за счет численности.

Сморчок (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
15	-	08	2/12	35	10	20	25	-
Количество ран: 5				**Скорость** 1/2/3/6				
Общий БВ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Скрытность (Лов)»*.

Таланты: *«Бесстрашие»*.

Особенности: *«Зверь», «Природное оружие (Зубы)», «Размер (Маленький) (2)», «Сверхъестественная Выносливость (+1)»*.

Оружие: зубы, когти, крохотные ножи (холодное, 1к5 Р; ББ 0)

Сквиг

Должно быть, сквиги – самая странная форма оркоидной жизни. «Сквиг» – собирательный термин, которым обозначают множество видов зверей, обитающих в орочьих поселениях. Существует немало пород сквигов, каждая из которых выполняют определённую функцию – бывают сдобные, топливные, боевые сквиги. Именно последних обычно можно встретить на поле боя. Представляющий собой не более чем лязгающую сотней острых зубов пасть на паре сильных ног, боевой сквиг – опасный, пусть и ненадёжный хищник. Орки-сквиговоды выращивают орды этих прожорливых чудищ и выпускают на поля битв целые волны кошмарных скачущих тварей. У сквигов очень простая физиология, и нет никаких жизненно важных органов, а их мозги меньше пули размером, так что убить их довольно непросто. В сочетании со способностью перекусить человека почти пополам огромными челюстями и известностью как тварей, способных запрыгнуть на своих лапах куда угодно (кроме самых высоких укреплений) это делает сквигов опасным противником в бою.

Сквиг (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	-	34	4/22	43	10	32	28	-
Количество ран: 8				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10»*, *«Выживание (Инт)+10»*.

Таланты: *«Неистовый натиск»*.

Особенности: *«Зверь»*, *«Природное оружие (Зубы)»*, *«Размер (Небольшой) (3)»*, *«Сверхъестественная Выносливость (+2)»*.

Оружие: зубы (холодное; 1к10+6 Р; Примитивное (8), Разрывающее).

Док и киборки

Физиология орков настолько же впечатляюща, насколько устойчива. Они способны переживать кошмарные ранения и восстанавливаться от смертельных для человека травм. Орки не то вообще не подозревают о существовании боли, то ли просто тащатся от неё. Можно подумать, что для столь живучих существ понятие медицины будет совершенно чуждым. Также можно решить, что для столь воинственных существ ни к чему знание собственной анатомии и врачебной науки. На деле, ничто не может быть дальше от правды. Несмотря на вышесказанное (а может, напротив – благодаря ему) существуют орки, что занимаются хирургическим изменением и аугментизацией своих сородичей. Более того – благодаря природной живучести, орки отлично подходят для подобных операций. Их способность выдерживать раны и быстро восстанавливаться от них, делает орков идеальными подопытными в хирургических экспериментах безумных доков-сквиговалов.

Зачастую док начинает свою карьеру, штопая орков, что получили раны, которые не смогли их убить, но и не позволяют драться дальше. Отрубленные конечности и повреждения мозга – два самых частых типа таких ранений, и во множестве случаев, сквиговалы идут на крайние меры ради выздоровления пациента или собственного развлечения. Из-за этого многие орки боятся доков (а то и их гретчинов-помощников) и приходят к ним, только если не остаётся выбора. Принимаясь за очередного пациента, доки обычно вынуждены применять анестезию, чтобы унять своих буйных подопечных. Обычно она принимает форму тяжёлого тупого предмета, с силой прикладываемого к голове пациента. Бессознательный орк остается на милость дока и его гротов-медбратьев. Самые простые аугментации, что делают доки – это замены конечностей и других частей тела механическими протезами – например, расхожими силовыми клешнями. Особенно дерзкие сквиговалы решатся на замену механикой и более важных органов – например, всей головы бессознательного орка. То, что даже такая операция может кончиться успешно – лишнее свидетельство невероятной орочьей живучести. Зеленокожие, прошедшие множество операций в руках сумасшедшего сквиговала, становятся ещё устойчивей к боли и испытаниям, но и сами слегка едут крышей. Так получаются превосходящие своих простых собратьев киборки – смесь природной орочьей живучести и работающих на одном честном (но крепком) слове орочьих же технологий.

Док (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	19	9/49	9/50	39	29	34	32	32
Количество ран: 30				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 9				**Броня:** флак-броня (торс 2)				

Умения: *«Запугивание (Сил)+10»*, *«Командование (Тов)+10»*, *«Медика (Инт)+10»*.

Таланты: *«Аура власти»*, *«Бугрящиеся бицепсы»*, *«Железная дисциплина»*, *«Железная челюсть»*, *«Каменная кожа»*, *«Мастер-хирургеон»*, *«Молниеносные рефлексы»*, *«Неистовый натиск»*, *«Сокрушительный удар»*, *«Уличный боец»*, *«Это просто царапина»*.

Особенности: *«А ну работай!»*, *«Коренастый»*, *«Размер (Крупный) (5)»*, *«Сверхъестественная Выносливость (+4)»*, *«Сверхъестественная Сила (+5)»*, *«Свирепый натиск (3)»*, *«Страх (1)»*, *«Чувство локтя»*.

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадежное) *или* стреляло (лёгкое, 60 м., 1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадежное), инструменты дока (холодное, 1к10+11 У; ББ 2, Разрывающее), грязный шприц (холодное, 1к10+4 Р; ББ 3, Разрывающее, Отравленное).

Снаряжение: орочьи зубы, грот-медбрат (+5 к любым тестам *«Медики»*).

Киборки: сопровождающие дока в битве орки-бойцы часто бывают жертвами его безумной науки. Эти киборки используют профили обычных орков-бойцов со следующими изменениями: +5 ран, +5 к Силе, +10 к Выносливости, особенность *«Машина (2)»* и талант *«Стальные нервы»*.

Чудила

Каждый, кому доводилось видеть наступление орочьей орды, знает, какую мощь представляет собой эта зелёная волна. Любой достаточно крупный отряд людей и ксеносов будет чем-то большим, чем просто сумма его членов, но с орками всё не так просто. Сила людей может быть в их оружии и боеприпасах, но сила орков – в целеустремлённости. Все и каждый орки на поле боя объединены одним стремлением – воевать. Люди могут сражаться из-за разногласий, ради собственных интересов, славы – у каждого свои причины. Но когда на войну идут орки, сам воздух дрожит от силы их восторга, упоения и жажды боя. Чем больше зеленокожих, тем больше эта сила. Сами орки, кажется, совершенно не подозревают о существовании такого феномена, просто несясь вперед на его волнах. Вместе с тем, встречаются среди них и те, что тонко чувствуют энергии *войны!*. Эта порода зеленокожих, известная как чудилы, по всей видимости, действует как громоотводы, неосознанно черпая энергию *войны!* и применяя её самым разрушительным образом. Метающие молнии сверкающей зелёной энергии, наполняющие сородичей вокруг энергией *войны!* или непосредственно сокрушающие врагов телекинетической мощью, чудилы являют собой ужасное воплощение того, на что способны орки.

Такие зеленокожие не радуются своим способностям, скорее они боятся их. Этот дар неконтролируем и очень опасен – многие сходят с ума задолго до того, как научатся относительно безопасно использовать эти энергии. Хотя, в любом случае, даже самый опытный чудила никогда не сможет и надеяться полностью контролировать мощь целой *войны!* – он просто не удержит переполняющие его энергии, выработанные сородичами. Большинство способны разве что метнуть пару молний во врага, перед тем как их головы лопнут во вспышке зелёного пламени или просто исчезнут с раскатом потустороннего грома. Когда собирается по-настоящему большая *война!*, чудилы или разбегаются кто куда или, подхваченные всеобщим энтузиазмом, бросаются вперед в самоубийственном неистовстве, сравниваясь масштабами приносимых разрушений с целым танком. Многие хитрые воеводы держат чудил в рабстве и насильно используют их в бою, отлично сознавая, какую опасность те представляют.

Чудила (Босс)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
42	23	7/45	8/48	36	29	34	39	33
Количество ран: 34				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Психическое чутьё (СВ)+10», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Неистовый натиск», «Параной», «Пси-рейтинг»* (см. описание особенности *«Разжигатель войны!»*).

Особенности: *«А ну работай!», «Коренастый», «Кто сильнее, тот и прав», «Псайкер (см. «Прорывы войны!»), «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+4)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Чувство локтя».*

Психосилы: *«В клочья!», «Тропа войны»* и *«Вжух!»*

Оружие: медный посох-колотушка (холодное, 1к10+7 У; ББ Изменяемая, (см. особенность *«Громоотвод»*), Сбалансированное, Примитивное (7)).

Снаряжение: орочьи зубы, невезучий сквиг-заземлитель.

Разжигатель *войны!*: чудилы неспособны контролировать, сколько энергии *войны!* будет проходить через них. Это целиком и полностью зависит от орков вокруг них и их упоения битвой. Когда чудила не *вовлечен в ближний бой* или не находятся рядом с достаточным количеством орков, он имеет пси-рейтинг 0. На поле боя пси-рейтинг чудилы возрастает на +1 за каждые пять отдельных орков, вовлеченных в бой. Максимально возможный пси-рейтинг чудилы – 6 (за тридцать отдельных орков). Таким образом, чудила в компании двадцати орков будет иметь пси-рейтинг 4. Кроме того, чудила получает обычный бонус +5 к своим тестам *сотворения психосилы* за каждое очко пси-рейтинга, полученного таким образом. Гретчины, сквиги и сморчки не повышают пси-рейтинг чудилы – они слишком мелкие, чтобы создать достаточно энергии *войны!*.

Опасности *войны!*: поскольку орки не взаимодействуют с Варпом так, как это делают псайкеры других рас, чудилы не могут творить свои психосилы на *ограниченном* или *усиленном уровне психической мощи*. Если при броске по **таблице 7-2 «Психические феномены»** чудиле выпадает результат, требующий броска по **таблице 7-3 «Прорывы Варпа»**, вместо него он делает бросок по **таблице 11-1 «Прорывы *войны!*».**

Громоотвод: энергии *войны!*, что пропускает через себя чудила буквально жаждут выплеснуться в насилии. Атаки чудилы в ближнем бою имеют показатель бронебойности, равный его текущему пси-рейтингу.

Таблица 11-1 «Прорывы *войны!*»	
Бросок к100	**Эффект**
01-30	**Вместилище *войны!*:** одолеваемый накопившейся внутри него энергией *войны!*, чудила дёргается в конвульсиях, когда разряды зелёных молний пробегают по его телу. Чудила должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости** или получить 2к5 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.
31-55	**Хрясь!:** раздаётся резкий хруст костей, и чудила валиться наземь *без сознания* на 1к5 раундов – даже его толстый череп не может удержать столько энергии *войны!*. Все орки в радиусе 3к10 метров должны предпринять **простой (+10) тест Силы воли** или получить *оглушение* на один раунд.
56-75	**Куда это я полетел?:** с раскатом грома чудилу подбрасывает вверх на 3к10 метров на грибовидном облаке зелёного дыма. Он падает наземь миг спустя (про урон от падения, см. **главу VIII**, стр. 259).
76-90	**Извержение *войны!*:** энергии *войны!* перегружают мозг чудилы, и всполохи зелёных молний бьют во всех вокруг. Каждый в радиусе 1к10 метров (включая чудилу) получает 1к10+5 единиц энергетического урона с бронебойностью 5. Чудила не может *уклоняться* от этого урона. Кроме того, вся одежда и пожитки чудилы сгорают, оставляя его валяться на земле голым с зелёным дымом, валящим изо рта и ушей.
91-100	**Отвал башки:** голова чудилы исчезает в яркой вспышке изумрудного пламени, убивая орка на месте – хотя остальное тело осознает это только через секунду или две.

Психосилы чудил

Направляя проходящую сквозь них энергию *войны!* орки-чудилы могут творить невероятно разрушительные психосилы. Часто, это бывают просто вспышки яростной энергии, поражающие врагов, подобно бьющим в землю молниям.

В клочья! *(Frazzle)*

Действие: частичное действие

Тест сотворения психосилы: средний (+0) тест Силы воли

Дальность: 100 метров

Поддержание: нет

Описание: громовые удары искрящейся зеленой энергии бьют в ряды врагов чудилы, обжигая их плоть и заставляя кровь вскипать.

Эта психосила считается *психическим обстрелом*. Враг, пораженный этой психосилой, получает 1к10+5 единиц энергетического урона с бронебойностью 8 и свойством *«Шоковое»*.

Тропа войны *(Warpath)*

Действие: полное действие

Тест сотворения психосилы: сложный (-20) тест Силы воли

Дальность: радиус 20 метров

Поддержание: частичное действие

Описание: вспышки сверкающей зелёной энергии окружают чудилу и других орков поблизости, придавая им сил и вызывая неистовую жажду зверств и жестокостей.

На протяжении действия психосилы, все орки в радиусе её действия получают преимущества от таланта *«Молниеносная атака»*.

Вжух! *(Zzap!)*

Действие: частичное действие.

Тест сотворения психосилы: очень сложный (-30) тест Силы воли.

Дальность: 150 метров.

Поддержание: нет.

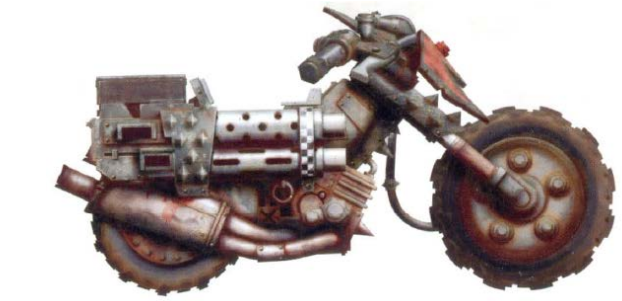
Описание: луч раскалённой зеленой энергии *войны!* вырывается из глаз чудилы и несется вперед, испепеляя всё на своём пути и плавя даже самую надёжную броню.

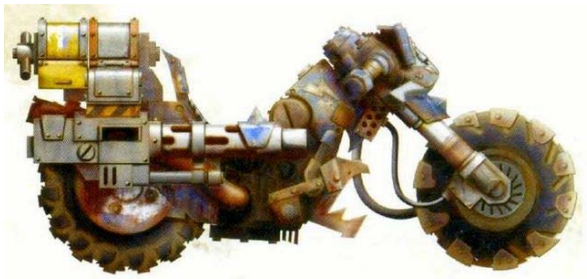
Эта психосила считается *психическим разрядом*. Враг, пораженный этой психосилой, получает 1к10+(3×Пси-рейтинг) единиц *энергетического урона* с бронебойностью 3 × Пси-рейтинг и свойством *«Мельта»*.

Боевая техника орков

Все орки обладают сверхъестественным (а иные говорят, что и невозможным) пониманием военных технологий. Лучших жестянщиков среди зеленокожих называют мехами, и их творения столь высоко ценятся орками, что мехи нередко становятся могущественными вожаками сами по себе. Вместе с тем, даже последний орк-боец понимает, как работают разные механические штуки достаточно, чтобы смастерить себе простецкое оружие или даже собрать машину, чтобы быстрее всех гнать в битву и крушить врагов, как только увидит. Вся орочья техника – одинаково грубые развалюхи, зачастую собранные из разномастных кусков тяжёлой стали, соединенных здоровенными заклёпками и движимые громкими, страшно дымящими моторами, которые можно заправлять всем, что горит. Немало членов Адептус Механикус, посвященных во многие тайны своего ордена, не раз клеймило орочьи творения ветхими богохульными каракатицами, но на деле же грубые, звероподобные методы сборки делают такие машины очень крепкими. Чинить эти вёдра с болтами очень легко, и даже простой орк-боец легко сможет привести в порядок подбитую колымагу. У орков нет ничего напоминающего имперские СШК, и потому каждая машина уникальна – и это ещё один фактор, делающий технику зеленокожих столь сложной для уничтожения, ибо никто не сможет точно сказать, где расположены её важные узлы. Но, несмотря на такую уникальность, почти все орочьи творения можно разделить на несколько категорий – байки, багги, орковозы и фуры.

Встречается немало боевых машин, ранее принадлежавшим другим расам, но захваченных зеленокожими и приспособленными ими для своих нужд. Неизвестно, является ли такая тяга к трофеям инстинктом или особенностью орочьей психологии. Они способны захватить, раскурочить и переделать почти любую машину любой расы в галактике. Смешение изначальной конструкции с орочьими технологиями приводит к тому, что трофейную машину можно принять за всё, что угодно, кроме того, чем она была изначально. Такие образчики зачастую менее прочны и надёжны, чем предполагалось создателями, ведь орки навешивают на них десятки новых пушек, втыкая их, куда только можно.





Байк

Одноместные, двухколёсные орочьи мотоциклы способны показывать невероятную скорость и манёвренность. Никогда не упускающие возможности понатыкать пушек в свои творения, многие орки оснащают железных скакунов здоровенными многострелами, чтобы косить врагов очередями, носясь по полю боя на сумасшедших скоростях. Поскольку орочьи машины часто бывают очень грязными и дымящими, за бандой зеленокожих байкеров обычно следуют облака густого, жирного дыма, скрывающего обзор и разъедающего лёгкие едкими серными примесями. Самих орков, кажется, это нисколько не волнует – напротив, они используют эти дымы себе на благо.

Байк (Техника, колёсная)	
Прочность: 15 **Броня:** лоб 18, борт 18, корма 14	**Скорость:** крейсерская – 75 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: крупный (5)	**Маневренность:** +10

Особенности: *«Колёсная техника», «Мотоцикл», «Открытый», «Развалюха»*.

Экипаж: один всадник.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: неподвижный многострел (лоб, 75 м., -/3/5, 2к10+4 У, ББ 4, Маг 80, 2 ПД, Неточное, Ненадежное)

Специальные правила: орочьи байки изрыгают густые облака едкого черного дыма, что скрывают ездоков и не дают продохнуть тем, кто попал в это облако. Стрелковые атаки и атаки в ближнем бою, сделанные против байков или их всадников становятся **трудными (-10) тестами Дальнего** или **Ближнего боя**.

Багги

Те орки, что хотят иметь больше огневой мощи, чем может дать байк, и больше скорости и маневренности, чем есть у танка или тяжёлого транспорта, собирают себе двухместные багги или похожие на них тракторы. Один орк управляет такой мобильной огневой платформой, а второй палит из орудия, установленного позади. На багги или трактор можно навесить почти любое оружие, но большинство зеленокожих предпочитает большие стрелялы, ракетницы и выжигалы.

Багги (Техника, колёсная или гусеничная)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 22, борт 20, корма 18	**Скорость:** крейсерская – 75 км/ч, тактическая – 18 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +5

Особенности: *«Колёсная техника»* или *«Гусеничная техника»; «Открытый», «Развалюха»*.

Экипаж: один водитель, один стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Орудия: турельное орудие. Выберите одно:

● Большое стреляло (лоб, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадежное, Спаренное);

● Ракетница (лоб, 150 м., 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Неточное, Ненадежное, Спаренное);

● Выжигала (лоб, 30 м., 1/-/-, 1к10+7 Э, ББ 3, Маг -, Перезарядка – нет, Огненное, Распыляющее, Ненадежное).

Орковоз

Самое распространенное транспортное средство зеленокожих – многоколёсный грузовик с кабиной и длинным кузовом. Обычно управляемый одним или двумя водилами, орковоз предназначен для одной цели – везти ватагу в самое пекло. В кузов обычно помещается с дюжину бойцов, а то и больше, если все очень хотят побыстрее схватиться с врагом. Орковозы никогда не бывают безопасными – их кузова почти всегда открыты для огня противника – даже если не упоминать о том, что стоять во весь рост на плоской платформе машины, что на шеесломительной скорости гонит по пересечённой местности – не самый мудрый поступок. Но для орков веселье всегда важнее безопасности.

Орковоз (Техника, колёсная)	
Прочность: 35 **Броня:** лоб 24, борт 22, корма 20	**Скорость:** крейсерская – 60 км/ч, тактическая – 15 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +0

Особенности: *«Колёсная техника» «Открытый», «Простая конструкция» «Развалюха»*.

Экипаж: один водитель, один стрелок.

Транспортная вместимость: двенадцать орков со снарягой и трофеями.

Орудия: турельное орудие. Выберите одно:

● Большое стреляло (лоб, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадежное);

● Ракетница (лоб, 150 м., 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Неточное, Ненадежное).

Боевая фура

Боевыми фурами называют самые большие орочьи машины, что можно встретить на поле боя. Фура служит и транспортом, и тяжёлым танком. Ощетинившаяся орудиями фура – настоящая передвижная крепость, а малую, в сравнении с таковой у имперских танков, толщину брони, она восполняет размерами, количеством орудий и перевозимых орков. Фуры разняться ещё больше, чем другие орочьи машины – пожалуй, любой тяжелобронированный транспорт можно назвать боевой фурой. Некоторые из них могут вести несколько десятков зеленокожих, другие – палить из огромных пушек и других орудий. Разнящиеся не меньше своих творцов, боевые фуры символизируют то, что сидящие в них орки твердо намерены подраться.

Боевая фура (Техника, гусеничная)	
Прочность: 60 **Броня:** лоб 36, борт 28, корма 24	**Скорость:** крейсерская – 45 км/ч, тактическая – 12 м.
Размер: огромный (7)	**Маневренность:** -10

Особенности: *«Колёсная техника», «Открытый», «Простая конструкция», «Развалюха»*.

Экипаж: один водитель, четыре стрелка (спонсонные орудия), два дополнительных стрелка/заряжающих (на корпусное орудие и в башню, если таковые имеются).

Транспортная вместимость: двадцать орков со снарягой и трофеями.

Орудия: выберите одно:

● Турельное большое стреляло (лоб, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадежное);

● Турельная ракетница (лоб, 150 м., 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 9, Маг 1, ЧД, Неточное, Ненадежное);

● Неподвижная пушка (лоб, 200 м., 1/-/-, 3к10+6 В, ББ 6, Маг 1, ПД, Взрыв (4), Оглушающее (2), Неточное, Ненадежное);

● Неподвижная пушкопульта (лоб, 30-200 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 1, Маг 1, ПД, Взрыв (6), Оглушающее (4), Неточное, Навесное (2), Ненадежное).

Дополнительно:

● Боевая фура может иметь две спонсонные большие стрелялы (левый /правый борт, 120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадёжное).

● Если фура имеет особенность *«Закрытый»*, она может пожертвовать половиной своей транспортной вместимости, чтобы установить башенную пушку-убивушку (100 м., 1/-/-, 3к10+8 В, ББ 8, Маг 1, ПД, Взрыв (8), Оглушающее (3), Неточное, Ненадежное).

● Если на фуре установлена пушка-убивушка, на верху её башни неё также можно установить турельную большую стрелялу (120 м., -/-/10, 2к10+5 У, ББ 2, Маг 120, ПД, Неточное, Ненадёжное).

NPC

«Просто продержитесь ещё немного, парни!
Подкрепления уже на подходе»

- капитан Холмс, мордианский 12-й артиллерийский

Ниже описано несколько типажей солдат и офицеров, что, скорее всего, будут сражаться плечом к плечу с персонажами игроков в кампаниях **Only War**. Ведущие вольны изменять любые детали в нижеизложенном для того, чтобы точно отразить полк, к которому принадлежат его NPC-солдаты и офицеры, их вооружение и боевую задачу.

Имперский гвардеец

Мужчины и женщины Имперской Гвардии – опора военной мощи Империума. Набираемая из населения миллионов миров, снаряжаемая тысячами кузниц, Имперская Гвардия – один из величайших триумфов единой воли Человечества. Даже адептам Администратума не под силу счесть всю непередаваемую огромность Гвардии. Наконец, каждый её боец – сам по себе образец преданности и верности, отваги и дисциплины.

Благодаря огромным различиям и неисчислимому множеству обществ, из которых набирают солдат, каждый полк имеет историю и традиции, что делают его уникальным. Зачастую наиболее заметно это отражается на боевых доктринах. Одни предпочитают тактику партизанской войны, другие – осады и артиллерийские обстрелы, третьи – оборонительную стратегию, позволяющую намертво закрепиться на захваченных рубежах.

Несмотря на различия в истории и традициях, все гвардейцы схоже снаряжены и подчиняются единой иерархии. Сами солдаты, в большинстве случаев, вооружены вездесущими лазганами. Бесчисленными потоками штампуемые на мирах-кузнях лазганы – идеальное оружие для гвардейцев – надежное, долговечное, простое и прямолинейное. Также Департаменто Мунитorum снабжает солдат лёгкими флак-доспехами, способными защитить своего владельца от осколков и огня стрелкового оружия. Гвардейцы, выполняющие особые задания или осуществляющие поддержку отделения, получают специальное оружие и снаряжение. Он огнемётов и гранатомётов до станковых лазпушек и тяжёлых болтеров – каждый отряд будет экипирован так, чтобы наилучшим образом выполнять полученные приказы.

Имперский гвардеец (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	35	35	35	28	31	25	25
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** гвардейский флак-доспех (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Скрытность (Лов)» «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический)»*.

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Стальные нервы».*

Оружие: лазган М36 (лёгкое, 100 м., 1/3/-, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надежное), нож (холодное, 1к5+3, ББ 0), три фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Перезарядка – нет, Взрыв (1)).

Снаряжение: униформа Имперской Гвардии, вокс-бусина, респиратор, четыре батареи для лазгана, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа».

Сецессионисты

Предательство герцога Севера XIII столкнуло Империум с теми, что когда-то служил ему. Руками своих союзников-ксеносов Север шаг за шагом отрезал подвластные ему миры от власти Терры. Так все, кто верно служил ему, для Империума стали предателями. Объявляя сецессию, герцог оправдывал её необходимостью обеспечить внутреннюю замкнутость и самодостаточность Периферии, чтобы лучше защитить её от мириад угроз – гнусных орков, жестокосердных слуг Хаоса и даже своих ненадёжных союзников – тёмных эльдаров. Все это, однако же, было не более чем удобным предлогом для установления единоличной власти Севера над царством, которое он всегда считал своей вотчиной.

Скорее всего, в ходе кампании **Only War** ведущий пожелает ввести боевые задания, связанные со сражениями против сил Севера XIII. Герцогские солдаты – предатели и мятежники, но отнюдь не хаоситы (в отличие от тех, что были описаны выше). Продавшиеся Хаосу – это отступники, а служащие Северу куда больше похожи на обычных гвардейцев Империума, несмотря на их взгляды. Продумывая встречи персонажей с солдатами домината, ведущий может использовать профили имперских гвардейцев, огринов, ратлингов, штурмовиков и имперских офицеров, описанных ниже (кроме того, в дополнении **«Враги Империума»** приведены отдельные профили для различных солдат Северова домината, также см. приложение в **главе XIII**).

Сержант Имперской Гвардии

Сержанты командуют отделениями имперских гвардейцев, что обычно состоят из девяти рядовых. Как правило, сержант – это ветеран множества битв, чей опыт и отвага позволяют руководить солдатами в бою. В большинстве полков сержанты, в отличие от всех, кто стоит выше в цепочке командования, не считаются офицерами. Рядовые обычно выказывают такому командиру преданность и уважение, ведь сержанты когда-то сами были простыми гвардейцами, что своими победами заслужили повышение.

Хотя положенное сержанту снаряжение почти не отличается от экипировки рядового, командиры нередко вооружаются лазпистолетом и цепным мечом. Во многих полках такая практика поощряется, ибо сам вид указующего вперёд ревущего цепного меча может поднять боевой дух тех, кого не проняли простые слова.

Сержант (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
37	37	35	35	32	30	35	30	35
Количество ран: 12				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** гвардейский флак-доспех (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический, Имперские коды) (Инт)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы».*

Оружие: лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное), цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), боевой нож (холодное, 1к5+3 Р, ББ 0), четыре фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Имперской Гвардии, четыре батареи для лазпистолета, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», стандартный полковой набор.

Лейтенант Имперской Гвардии

Хотя в разных полках их титулуют по-разному, как правило, офицер, получивший под командование роту, носит чин лейтенанта. Чаще это звание получают за умение командовать людьми и тактическую грамотность, но в некоторых полках – обычно набранных на диких мирах – солдаты признают власть только самого сильного и искусного воина. Кроме того, есть части, где лейтенантами становятся лишь по праву рождения.

Как правило, лейтенанта сопровождает командное отделение из четырёх солдат. Обычно, эти люди отобраны из числа ветеранов и специалистов полка – среди них могут быть медики, стрелки со специальным оружием или даже санкционированные псайкеры. Во многих полках ротное знамя традиционно несёт боец командного отделения. Нередко попавшие в такой отряд рядовые испытывают смешанные чувства – вдобавок к бремени командования, что несёт лейтенант, такие отряды нередко сопровождают комиссары.

Лейтенант (Элита)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	42	35	35	32	35	38	38	40
Количество ран: 16				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** гвардейский флак-доспех (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)+10», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Языкознание (Низкий готический, Имперские коды)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Орлиный глаз», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)», «Стальные нервы».*

Оружие: болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), цепной меч (холодное, 1к10+5 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывающее), боевой нож (холодное, 1к5+3 Р, ББ 0), четыре фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Имперской Гвардии, четыре батареи для болт-пистолета, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», стандартный полковой набор.

Сервитор

Сервиторы – сплав машины и плоти; специально выращенной органики, отбракованных тел или людей, чей разум был очищен. Миллионы таких киборгов можно встретить на полях битв всей галактики, безропотно и неукоснительно выполняющих опасную и однообразную работу. Говорят, что технология производства сервиторов старше самого Империума; ей владеют лишь Адептус Механикус.

Сервитор (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	7/50	40	20	10	20	30	05
Количество ран: 10				**Скорость** 2/4/6/12				
Общий БВ: 4				**Броня:** особенность *«Машина (4)»* (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Ремесло (Одно любое)+10»*.

Таланты: нет.

Особенности: *«Коренастый», «Машина (4)», «Природное оружие (Серворука)» «Сверхъестественная Сила (+2)»*.

Оружие: сервокулак (холодное; 1к5+6 У Р, ББ 0)

Снаряжение: встроенная вокс-бусина.

Огрин

Имперская Гвардия находит применение любому доступному ресурсу, будь то живая сила, технологии или исключительное рвение. Вполне ожидаемо, что Муниторум старается поставить под ружьё всех жителей Империума, которых можно призвать, завербовать или получить в счёт десятины. Туповатые огрины, силой сравнимые с космодесантниками, а неуклюжестью – с «Леманами Руссами», когда-то считались одной из самых опасных форм мутации человека. Строгие дознания и проверки Инквизиции определили, что огрины являются чистокровной подрасой недолюдей. Это решение сделало огринов новым устрашающим оружием Департаменто Муниторум.

В Имперской Гвардии огрины служат ударными пехотинцами; они – жестокие бойцы, голыми руками способные разорвать врага на части в рукопашной или смять маленький танк. Двух- или даже трёхметрового роста, перевитые канатами мышц, огрины способы выдерживать огромный урон. Природная сила и стойкость делает их идеальными для любой грозящей большой кровью заварушки, и огринов часто пускают на штурмы в первой волне. Огромные размеры и свирепость огринов нередко приводят к тому, что враги бросаются наутёк, не дожидаясь пока хоть один из них попадётся в лапы этих громил. В Гвардии находится немало и других применений огринской силе. Обычно вооружаемые громадными дробовиками «Потрошитель», эти исполины шагают вперед, поливая всё перед собой градом крупнокалиберных снарядов, ожидая мига, когда можно будет ринуться в бой, размахивая своими пушками, ударами которых они способны гнуть пласталевые переборки.

Свою глупость огрины восполняют рвением и верой. Они сделают все, что угодно, если это прикажет им обожаемый ими командир или комиссар; а есть очень немного вещей, сдержать которые труднее, чем целеустремлённого огрина!

Огрин (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	25	7/52	7/53	33	22	28	25	25
Количество ран: 26				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 7				**Броня:** флак-жилет (торс 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)+10», «Парирование (ББ)»*.

Таланты: *«Неистовый натиск», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Неуклюжий», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2)»*.

Оружие: дробовик «Потрошитель» (лёгкое, 30 м., 1/-/6, 1к10+8 У, ББ 0, Маг 48, 2 ПД, Огриноустойчивое, Разброс), дробовик «Потрошитель» (холодное; 1к10+9 У, ББ 1, Огриноустойчивое, Примитивное (8)).

Снаряжение: счастливые солдатские жетоны, три магазина для дробовика «Потрошитель».

Штурмовик

Немногие воины Имперской Гвардии могут по дисциплинированности, преданности и тренированности сравниться со штурмовиками. Одного лишь вида штурмовиков, бросающихся в бой, хватает, чтобы вдохновить даже самых упавших духом солдат, что возликуют, увидев отряд столь грозных воинов, сражающихся на их стороне. Впрочем, нередко части штурмовиков разворачивают в тайне, рассчитывая на их диверсионные навыки, благодаря которым эти отборные бойцы изменят ход битвы, устранив ключевые фигуры в стане врага и выполнив поставленные задачи.

Штурмовики – образец имперских военных традиций; отборные солдаты, которых с детства готовят сражаться во имя Бога-Императора. Полк штурмовиков пополняют только выпускниками Схолы Прогениум. Муниторум отбирает лишь самых преданных, суровых и набожных детей, дабы штурмовые части всегда оставались по-настоящему отборными. Уже под опекой Муниторума рекруты живут, соблюдая строгий режим тренировок, что доводят их до пределов физического и психического совершенства. В итоге каждая волна новобранцев превращается в грозную силу, с которой нельзя не считаться.

Для того чтобы упорные тренировки не пропали даром, Муниторум снаряжает штурмовиков по высшему разряду. Панцирные доспехи, что носят эти солдаты, выдержат всё, кроме обстрела из самого тяжёлого оружия врагов Человечества. В шлемы штурмовиков встроены прицельные системы и сложные дыхательные аппараты, позволяющие носителям сохранять полную боеспособность почти в любых условиях. Впрочем, наиболее впечатляющая часть снаряжения полка штурмовиков – это могучие пробивные лазганы. Это оружие похоже на обычные пехотные «зажигалки», но имеет несколько важных отличий – в первую очередь, в системе питания. Благодаря специальным батареям, пробивные лазганы полностью оправдывают своё название – они способны справляться даже с самыми тяжело бронированными целями; сосредоточенные залпы мощного лазерного огня пробивают всё, кроме самого толстого керамита.

Штурмовик (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
39	44	35	35	35	28	38	32	30
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** панцирный доспех штурмовика (всё по 6)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Стальные нервы».*

Оружие: пробивной лазган (лёгкое, 60 м., 1/3/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 30, 2 ПД), нож (холодное; 1к5+3, ББ 0), три фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Перезарядка – нет, Взрыв (3)), три крак-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10+4 В, ББ 6, Маг 1, Перезарядка – нет, Оглушающее (0)).

Снаряжение: униформа, вокс-бусина, респиратор, четыре батареи для пробивного лазгана, «Памятка имперского гвардейца».

Ратлинг

Ратлинги – недолюди, происходящие от далёких предков человечества, эволюционировавшие в маленьких, пухлых созданий не выше метра ростом. Из-за своего телосложения, ратлинги не годны к службе на передовой, но это не делает их менее полезными для Имперской Гвардии. Маленький рост превращает их в идеальных лазутчиков, позволяя с лёгкостью прокрадываться в тыл врага, а острое зрение – отличными снайперами. Исход многих боёв решила прилетевшая вражьему командиру между глаз пуля.

Ратлинги обычно действуют впереди основных сил, служа дальней разведкой и авангардом. Также целые отряды ратлингов могут забрасывать в тыл врага, где они будут действовать сами по себе. Коротышки работают тайно – крадутся по территории противника, убивают офицеров, уничтожают важные объекты снабжения, сеют страх и неразбериху. То, что такие трусы как ратлинги берутся за подобные задания и отлично их выполняют, немало говорит об успешности имперской системы обучения и идеологической обработки.

Кроме проявляемых на поле боя талантов, ратлинги известны как большие любители поесть. Многие из них берутся и за готовку еды, и для любого подразделения большая удача служить вместе с ратлингом. Правда, эта же любовь к еде порой вызывает проблемы, ведь малыш-ратлинг может жрать вдвое больше обычного солдата и на всё пойдет, чтобы раздобыть больше пайков. К счастью, маленький рост и присущее им умение прятаться, хранят обжор от бдительного ока комиссаров.

Ратлинг (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	40	29	20	40	32	33	28	30
Количество ран: 8				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				**Броня:** флак-жилет (торс 3)				

Умения: *«Акробатика (Лов)», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Имперская Гвардия) (Инт)», «Ремесло (Повар)», «Скрытность (Лов)», «Торговля (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Языкознание (Низкий готический)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Орлиный глаз», «Меткий стрелок», «Сокрушительный выстрел».*

Особенности: *«Размер (Небольшой) (3)».*

Оружие: длиннолаз (лёгкое, 150 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 1, Маг 40, ПД, Точное, Надёжное, Разящее (4)), нож (холодное; 1к5+2, ББ 0).

Снаряжение: полевая форма, вокс-бусина, четыре батареи для длиннолаза, полные карманцы вкусностей.

Комиссар

Среди всех опасностей, что грозят миллиардам имперских гвардейцев, одна стоит наособицу – хаос. Не скверна Варпа, но простая неорганизованность, инакомыслие и бардак. Силы человечества непоколебимы в своей целеустремленности, и если кто-то из них оборачивается против своих собратьев, последствия могут быть катастрофическими. Долг Комиссариата – следить за тем, чтобы мужчины и женщины Гвардии не забывали о своем долге; следить за тем, чтобы их не одолевали мысли о сбережении собственной шкуры, о неповиновении, о бунте. Обязанность каждого комиссара – искоренять упадочные настроения солдат и выжигать скверну, не давая ей распространиться дальше. В руках комиссара – жизнь и смерть каждого члена Имперской Гвардии от последнего курсанта до членов офицерского корпуса.

Широта власти, которой наделены комиссары, приводит к тому, что они сами – объект строжайших проверок твёрдости веры и верности Империуму. С самого раннего детства будущим комиссарам, обучающимся в Сходах Прогениум, внушают догмы Имперской веры. Их учат постоянно быть начеку, выискивая следы трусости, некомпетентности, крамолы и нечестивости. Их обязанность и их право – отыскивать такие следы и казнить виновных. Таким образом, комиссары не только устраняют угрозу, но и дают остальным гвардейцам величайшую защиту от сомнений или неподчинения – страх.

Чтобы напоминать мужчинам и женщинам Гвардии о том, что Комиссариат вечно на страже, его члены носят бросающуюся в глаза чёрно-красную униформу, длинные чёрные шинели и островерхие фуражки. Снаряжается каждый сам, но многие комиссары предпочитают носить холодное оружие и пистолет, чтобы было удобнее вести своих людей в самое сердце битвы и казнить трусов одним выстрелом в голову из болт-пистолета.

Комиссар (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	30	35	35	40	40	45	45
Количество ран: 18				Скорость 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: панцирный нагрудник (торс 6)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)+10», «Допрос (СВ)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Обаяние (Тов)+10», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия) (Инт)», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Тов)+10», «Уклонение (Лов)», «Учёное знание (Правосудие, Тактика Империалис) (Инт)+10», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический)».*

Таланты: *«Аура власти», «Ледяное сердце», «Непоколебимая вера», «Полевая казнь», «Стальные нервы».*

Особенности: *«Печать судьбы (1)».*

Оружие: силовой кулак (холодное; 2к10+6 Э, ББ 9, Силовое поле, Громоздкое), болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее).

Снаряжение: комиссарская униформа, личное устройство связи с зашифрованным каналом, отражающее поле, четыре магазина для болт-пистолета.

Техножрец-машиновед

Стоящие наособицу от обычных солдат, техножрецы-машиноведы – это посланцы культа Механикус, которым поручено следить за тем, чтобы боевые машины получали положенное им уважение и оставались в строю. Хотя в большинстве полков есть много техножрецов, что умеют работать с танками и оружием, далеко не все достаточно подготовлены, чтобы идти в бой вместе с гвардейцами.

Машиноведы отличаются от остальных техножрецов тяжёлыми доспехами и оружием. Как и все слуги Машинного бога, они обладают доступом к технологически совершенному и могущественному оружию, что необходимо для выполнения их долга. Могучий топор Омниссии – узнаваемый всеми символ машиноведов, что сочетает в себе убийственное оружие и универсальный инструмент, а значит – идеально подходит для полевых техножрецов. Эти святые воины со всей серьёзностью подходят к исполнению своего долга и всегда готовы убивать врагов Омниссии или отдать свою жизнь, защищая своих механических подопечных.

Техножрец-машиновед (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	45	45	27	45	35	40	10
Количество ран: 14				Скорость 2/4/6/12				
Общий БВ: 4				Броня: лёгкий панцирь (всё по 5)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Адептус Механикус) (Инт)», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Обыденное знание (Техника) (Инт)+20», «Парирование (ББ)», «Пользование техники (Инт)+20», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Языкознание (Низкий готический, Имперские коды, Технолингва) (Инт)».*

Таланты: *«Боевое построение», «Зов железа», «Механодендрит (Оружейный, Вспомогательный)», «Мнемоник», «Ортопраксия», «Ритуал освобождения», «Светоносный удар».*

Особенности: *«Имплантаты Механикус».*

Имплантаты: манипуляторный механодендрит, ремесленный механодендрит, магнитные имплантаты, светоносные батареи, 1к5+1 бионических конечностей или имплантатов.

Оружие: лазпистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное), топор Омниссии (холодное, 1к10+8 Э, ББ 6, Силовое поле, Несбалансированное).

Снаряжение: техножреческая ряса, четыре батареи для лазпистолета, вокс-бусина, священные масла, инфопланшет, комби-инструмент.

Смерть дикарям!

Краткое содержение

•

Справка: Скринн

•

Приключение

•

Приложение

Глава XII

Смерть дикарям

«Пусть орки – это просто жестокие звери, но нельзя недооценивать их боеспособность или хитрость. Эти дикари представляют значительную угрозу Империуму – куда большую, чем можно ожидать, зная их варварские и прямолинейные методы».

- лорд-инквизитор Нихил

«Смерть дикарям» – это короткое приключение, созданное для того, чтобы ввести новое *отделение* солдат на Внешний фронт. В этом сценарии игроки и ведущий лицом к лицу повстречают все опасности, которым подвергается жизнь имперского гвардейца, и ужасы Внешнего фронта. Это приключение задумано для того, чтобы познакомить участников с большим количеством игровых механик и в общих чертах описать сеттинг. Его можно использовать для начала длинной истории, а можно – для того, чтобы проверить, подходит ли вам эта игровая система, перед тем как начать большую кампанию.

Игрокам стоит продумать своих персонажей и – если они пожелают – свой полк, прежде чем браться за этот сценарий. Всё приключение достаточно стандартно для **Only War**, в частности, персонажам предстоит пополнять свои *стандартные полковые наборы* и *запрашивать снаряжение* на задание.

Все начинается с того, что персонажи игроков прибывают на планету Скринн и встречаются с уже расквартированными там имперскими гвардейцами. У героев будет возможность немного познакомиться с миром, но вскоре они получат новые приказы и отправляться на своё первое боевое задание. Сперва всё будет идти как по маслу, но потом – увы, так происходит очень часто – всё стремительно полетит в тартарары. Подкреплениям потребуется время на прибытие, так что персонажам придется готовиться к бою с численно превосходящими их ксеносами в далеко не лучших условиях.

Предыстория

Скринн – колониальный мир смерти на Внешнем фронте – уже давно страдает от заражения орками. Только-только открыв эту планету, человечество обнаружило на ней значительное количество зеленокожих. После нескольких запросов о помощи, на Скринне высадились космодесантники из ордена Грозовых Стражей и провели тщательную зачистку ксенопопуляции. В последующие столетия, орки неоднократно вновь появлялись на планете. Всякий раз невеликий гарнизон этого мира отбрасывал их и предпринимал ещё одну попытку окончательно ликвидировать угрозу чужих.

Последнее из таких вторжений и чисток было сто сорок пять лет назад. После генерального сражения и одержанного человечеством триумфа, огромные площади северного континента были очищены огнём и радиацией. Бедная колония почти до дна вычерпала все резервы, стремясь раз и навсегда покончить с врагом. Прошли десятки лет, население Скринна росло и вскоре составило десять миллионов душ. Люди сумели укротить часть джунглей и наладили сельское хозяйство, так что никогда не бывшая богатой планета, наконец-то, смогла обеспечивать себя сама.

За последнее десятилетие произошли два события, потрясшие порядок и изменившие облик Скринна. Первое из них связано с визитом отпрыска дома Гибрахан – династии вольных торговцев. Планетарный губернатор разрешил своим гостям отправить обычную геологическую экспедицию на поиски полезных ископаемых. К великому удивлению, как пришельцев, так и самого губернатора, исследователи обнаружили богатые залежи прометия. Они были настолько велики, что приданный к поисковой группе эксплоратор подсчитал, что их бы хватило на снабжение всех ключевых миров сектора на сто лет вперед.

К сожалению, начавшее празднество было прервано, когда все члены экспедиции, кроме одного, были перебиты напавшими на них орками. Последовавшие затем изыскания обнаружили сотни тысяч зеленокожих, расплодившихся во вновь разросшихся джунглях северного континента. Гости из дома Гибрахан вскоре начали работать вместе с гарнизоном Скринна в попытках устранить эту угрозу.

Орбитальные бомбардировки и точно скоординированные удары позволили защитникам планеты вновь поставить орочью заразу на грань гибели. Ещё не утихли бои с последними уцелевшими ксеносами, как планетарное правительство и дом Гибрахан уже заключали договор о добыче прометия и распределении прав. И вновь народ Скринна приготовился праздновать победу над чужими и своё внезапное богатство.

Однако последовавшие вскоре события разрушили все надежды этого мира. Неожиданно в систему вошла целая армада орочьих кораблей. Праздники и переговоры быстро свернули, когда корабль дома Гибрахан покинул систему, оставив Скринн без орбитальной поддержки. Сильноруб Крепкорыл, знаменитый воевода из *войны!* Мракозуба объявил, что его силы захватят мир и уничтожат все следы человеческой цивилизации. Через несколько коротких месяцев остатки колонистов уже проигрывали битву с намного превосходящими их силами ксеносов.

К счастью, не всё было потеряно. Дом Гибрахан обратился за помощью к верховному командованию каликсидского Департаменто Мунитурум. Они обменяли немалую долю прометиевых залежей Скринна на быструю переправку 4-го лёгкого пехотного полка бронтских длинных ножей. Менее чем через полгода, имперские гвардейцы высадились на планете и вступили в бой с силами воеводы Крепкорыла. Тогда же небольшая эскадра имперских крейсеров атаковала орочий флот. Однако за прошедшие полгода население Скринна подверглось беспощадному истреблению. Сложно поверить, но на всей планете уцелело едва

ли несколько сотен тысяч людей. Многие выжившие после страшной войны, в которой им пришлось сражаться безо всякой поддержки извне, уже были телесно и душевно искалечены.

Следующие семь лет имперские силы вели жестокую и бесплодную войну. Обе стороны несли немалые потери, но никто не отступал. Полковое командование постоянно отправляло запросы подкреплений. Все они будто натыкались на каменную стену, и отсутствия ответа было ничем не объяснить. Конечно, на Внешнем фронте хватает миров, которым отчаянно требуется помощь, но прометиевые запасы Скринна – ценный ресурс, который может принести огромную пользу Имперской Гвардии.

Недавно верховное командование, наконец-то, решило отправить на Скринн свежие силы. Большую их часть составляет полк, в котором служат персонажи игроков. Им, как и бронтскому 4-му, предписано поддержать уцелевших колонистов в отражении и ликвидации орочьей угрозы.

Краткое содержание приключения

Сюжет начинается с прибытия персонажей игроков на Скринн. После высадки они сразу попадают в пекло – орки прямо сейчас атакуют космопорт, и прибывшие имперские гвардейцы должны это нападение отбить. Игрокам нужно действовать немедленно. Часть посадочных модулей и челноков, везущих жизненно важное снаряжение и товарищей по оружию, может быть уничтожена зеленокожими. Эта сцена предоставляет игрокам возможность немедленно броситься в бой, а также иллюстрирует сложившуюся обстановку – имперцы на планете вынуждены обороняться и отступать, а орки пробились глубоко и готовы окружить боевые порядки Гвардии. Защищаясь от зеленокожих, персонажи могут осознать, что именно их полк призван сыграть ключевую роль в отражении ксеноугрозы.

После того как имперские силы отбросят орков и обезопасят свою базу, новоприбывший полк может взяться за разгрузку припасов. Этот утомительный процесс грозит растянуться на несколько дней, и челнокам придётся не раз мотаться между войсковыми транспортами и поверхностью планеты, доставляя новые грузы и солдат. Тем временем, персонажи смогут пообщаться с гвардейцами, что уже несколько лет служат на Скринне. Это возможность узнать больше о мире и услышать, что последние слухи говорят о местном командовании. Также герои могут встретиться с несколькими уцелевшими бойцами планетарного гарнизона, махнуться с ними разным барахлом и начать устанавливать полезные связи. Это небоевая часть приключения, которая, однако, может быть важнейшей для отыгрыша роли или просто пройти фоном – в зависимости от стиля игры.

Вскоре персонажей вызовут к командиру на инструктаж перед боевым заданием. Имперские силы потеряли связь с заводом по очистке прометия, что в нескольких сотнях километров отсюда. Памятуя о действиях героев во время отражения атаки при высадке, командование приказывает им отправиться к заводу и восстановить связь. В качестве части *запрашиваемого снаряжения* они получат мощный вокс-вещатель, обладающий достаточным радиусом действия. Кроме того, учитывая обстоятельства, им приказано выдвигаться на наземном транспорте. От солдат ждут, что они будут действовать самостоятельно, оказывать помощь уцелевшим и, по крайней мере, убедятся, что очистный завод не попал в руки ксеносов.

Скринн – это мир смерти, так что путешествие до завода будет полно событий. Персонажи могут повстречать свирепых ксенозверей, отчаявшихся колонистов или даже других имперских гвардейцев, нуждающихся в помощи. Героям предстоит хорошо подумать о том, кому оказывать помощь, с кем сражаться, а мимо кого просто пройти мимо. Любая помощь потребует траты ресурсов, которые нужны им самим, чтобы справиться с поставленной задачей. Выбор того, как потратить имеющееся – сложная задача, к решению которой нужно подходить осмотрительно; растранжирив все припасы, солдаты заметно усложнят себе жизнь впоследствии.

Добравшись до завода, персонажи обнаружат, что весь персонал перебит, системы защиты сильно повреждены, а сам комплекс захвачен небольшим отрядом ксеносов. Прямо сейчас они заняты «улучшением» обороноспособности завода, а также готовятся к вывозу очищенного прометия на свою ближайшую базу. Персонажи должны уничтожить орков, восстановить обороноспособность завода и выйти на связь с командованием.

Только наладив связь и взявшись за ремонт, персонажи получат новые приказы. *Отделению* велено оставаться на заводе и защищать его, пока не появиться возможность послать подкрепления. Командование не уточняет, когда это случится, и пришлют ли им смену, но настаивает на том, чтобы гвардейцы удерживали комплекс. К слову, обшарив последний, персонажи могут обнаружить разные вещи, что помогут им в обороне. Также им предстоит решить, как распорядиться имеющимися припасами. Любые герои, что-то смыслящие в тактике, а также обладающие *«Ремеслом (Оружейник)»*, могут оказаться бесценными в деле укрепления обороны.

После нескольких дней одиночества, орочья банда большого меха Кривоума попытается отбить завод. Его парни вооружены намного лучше, чем те орки, которые персонажи встречали до этого. Зеленокожие атакуют свирепо и безостановочно. Персонажи игроков могут пережить этот натиск – если они наиболее эффективно применили свои умения, ресурсы и смекалку. Приключение завершается с прибытием подкрепления, что выручит уцелевших гвардейцев.

Справка: Скринн

«Этот мир обладает стратегически важными ресурсами, что могут быть жизненно необходимы для ведения боевых действий и чей переход в руки ксеносов недопустим. Я молю вас, ради блага сектора и Империума, восстановить контроль над этой планетой, чтобы она с полной отдачей могла послужить Богу-Императору»

- из письма капитана Якоби Холландера из дома Гибрахан верховному командованию сектора

Скринн был открыт несколько тысяч лет назад в ходе обычной экспедиции, проходившей по той части Каликсиды, что позже станет Внешним фронтом. Несколько ранних попыток колонизации одинаково провалились. Хотя все первые волны колонистов были хорошо снаряжены, как для борьбы с природой мира смерти, так и с заражением орками, на всё разом припасов не хватало. Это смертоносное сочетание постоянно мешает человечеству закрепиться здесь.

Наконец, правительство сектора обратилось к Департаменто Мунитorум с просьбой заняться проблемой вплотную. Четвертая рота ордена Грозовых Стражей отправилась, дабы зачистить планету и сделать её пригодной для Империума. Даже столь могучим воинам как космодесантники потребовалось больше десятилетия, чтобы справиться с этой задачей. Большая часть докладов ныне утеряна, но прибывшие затем колонисты были горячо благодарны Грозовым Стражам. По сей день иконография этого ордена украшает каждую часовню Экклезиархии на планете, напоминая прихожанам о том, в каком долгу их мир перед космодесантниками.

За прошедшие столетия, человечество значительно расширило свою власть над планетой. Население выросло – несколько десятков тысяч колонистов превратились в несколько миллионов душ. Расселяющиеся люди вырубали огромные площади джунглей и истребляли множество свирепых хищников этого мира смерти. С увеличением населения, росла и его потребность в продуктах сельского хозяйство, а значит и его владения на южном континенте Скринна. С ростом и развитием общества на планете, самой большой и неизбывной проблемой стали регулярные набеги орков на северном континенте.

Ресурсы планеты

До открытия месторождений прометия, Скринн выплачивал десятину Империуму излишками продовольствия и другими товарами, производимыми из флоры и фауны местных джунглей. Заводов по очистке прометия и мануфакторумов на планете немного, а процесс выделения редких соединений и токсинов из эндемиков достаточно прост для того, чтобы в больших количествах заготавливать их к отправке, что бывает раз в два года. Некоторые из поставляемых со Скринна веществ обладают медицинскими свойствами, другие полезны как отравляющие вещества, достаточно редкие, чтобы преодолевать большинство средств защиты.

Население Скринна очень мало, потому он исторически не может поставлять солдат. Поскольку численность колонистов на планете то росла, то падала, командование субсектора неизменно освобождало мир от вербовок. Учитывая текущую обстановку на планете, формирование там полков в ближайшем будущем крайне маловероятно. Лишь после того, как численность населения вернется на самодостаточный уровень, Муниторум пересмотрит этот вопрос.

Исторически производственная база планеты была очень маленькой. Полезных ископаемых – кроме недавно найденного прометия – на Скринне совсем немного. Кое-какие металлы, что колонисты способны добывать, идут на изготовление оружия для борьбы с агрессивной природой планеты. Синтетические же материалы или закупаются втридорога, или заменяются аналогами, полученными из местных растений. Неудивительно, что почти все сохранившиеся на планете здания – каменные или кирпичные.

Обитатели Скринна – учтивые и творческие люди, что резко расходится со свирепой натурой планеты, на которой они обитают. Бесчисленное множество произведений искусства погибло во время вторжения орков. Прямо среди руин можно обнаружить великолепные фрески, выражающие преданность Богу-Императору, и ныне, подобно мозаикам, разбитые на куски. Работы нескольких местных художников попали на более населённые миры Каликсиды, но вряд ли хоть одно произведение искусства сможет последовать за ними в ближайшие годы.

Культура планеты

Впервые прибыв на Скринн, колонисты попытались создать демократическую систему управления, что не противоречила бы учениям Экклезиархии и была бы приемлема для Империума. Однако сочетание постоянных нападений местных хищников, повторяющиеся набеги орков и ограниченность ресурсов, долго не позволяли добиться успеха. Было испробовано несколько альтернатив до тех пор, пока политическая система Скринна не превратилась в олигархическую меритократию.

Те, кто успешно боролся с хищниками, выдвигались на руководящие должности. Представители этого правящего класса получали новые полномочия в зависимости от своих творческих способностей. Залы правительственных учреждений наполнились статуями, картинами и стихотворными сборниками власть имущих. Правители Скринна не слишком милосердны к своему народу, но все равно уважаемы за свои художественные и военные таланты.

Со времени первой высадки на планете, Экклезиархия всегда имела большое влияние на культуру Скринна. Колонисты прислушиваются к своим священникам, чьи учения не расходятся с общекаликсидскими. Нет ни одного доклада Инквизиции о ереси на Скринне, но нет и никаких записей о расследованиях Святых Ордосов на этой планете.

С мига прибытия воеводы Крепкорыла, скриннцы вынуждены бороться за своё выживание. Многие бежали из городов целыми семействами и строили себе убежища в глубине джунглей. Эти суровые люди уцелели лишь благодаря умению выживать и отделению от зеленокожих. Другие, воспользовавшись присутствием Имперской Гвардии, стали скапливаться вокруг её укреплений и строить целые города из лачуг. Они – лагерные приживалы, меняющие у солдат разные мелкие ценности на самое необходимое для жизни. Зачастую, этими людьми руководят выжившие члены Экклезиархии, продолжающие заботиться о своей пастве.

Постоянные поселения на планете опустошены, и неясно, что ждёт Скринн после того как орки будут отброшены. Местные умеют выживать в полном опасностей окружении, но у них очень мало ресурсов, чтобы в разумные сроки вернутся к прежней жизни. Скорее всего, правительство Каликсиды решит доставить на Скринн новых поселенцев, чтобы планета могла ожить в обозримые сроки. С другой стороны, если Имперская Гвардия понесет здесь ощутимые потери, уцелевшим гвардейцам могут позволить осесть на Скринне, как колонистам. В любом случае, новый Скринн будет совсем иным, как политически, так и культурно.

Защитники Скринна

Гарнизон планеты, местными именуемый «Скринн-стражей», когда-то был сильной организацией, проводившей регулярное уничтожение орочьей популяции на северном континенте. Хотя им нечасто приходилось защищать свою родину от внешних вторжений, постоянная борьба с ксеносами и диким зверьём превратила гарнизон в хорошо обученную и умелую армию. Все

взрослые обязаны отслужить в Скринн-страже четыре года, с восемнадцати до двадцати двух лет. Многие служат дольше, ветераны часто попадают в офицерский корпус планеты. Таким образом, гарнизон является хорошим средством создавать народ граждан-солдат.

С прибытием воеводы Крепкорыла, военные Скринна понесли тяжкие потери. Контингент более чем в двадцать тысяч солдат потерял свыше восьмидесяти процентов личного состава, и большая часть потерь – безвозвратные. Среди тех, кто выжил несмотря на раны, больше половины осталось совершенно небоеспособными.

Гарнизон Скринна традиционно вооружен автоганами и снаряжён броней, сшитой из шкур местных хищников. С начала вторжения, мало кто имел возможность поохотиться для того, чтобы добыть замену потрёпанной броне. Кроме того, резко наступила нехватка боеприпасов. Сейчас многие уже вынуждены ходить в штыковые атаки или обирать трупы убитых орков и павших имперских гвардейцев.

Хотя силы обороны Скринна готовы работать вместе с Гвардией, верховному командованию очень трудно наладить их взаимодействие с бронтскими длинными ножами. Сильные культурные различия могут привести к конфликтам. Местные должны были служить проводниками экспедиций через джунгли, но не раз случалось, что именно эти проводники и были единственными погибшими в таких походах. Сейчас такое взаимодействие приостановлено, а верховное командование рассматривает иные способы применить уцелевших скриннцев.

Бронтские длинные ножи

Бронтский 4-й – это полк ветеранов, что за последние двадцать пять лет послужил Империуму на множестве фронтов. Они не раз отличались в войнах с ксеносами и еретиками. Их любимое тяжёлое оружие – автопушки, а штурмовое – мельты.

Формально, только командные отделения полка имеют приписанные «Химеры». Взводы длинных ножей натренированы маршировать по пересечённой местности неделями, делая по тридцать или даже больше километров в день. Впрочем, когда планируется переход на расстояние, которое не покроешь на своих двоих за одну неделю, пехота получает транспорт. Учитывая тяжёлые условия Скринна и слабую поддержку Флота, бронтцам несколько раз приходилось приспосабливать для переброски войск гражданские машины. Реквизировав транспорт, полк берёт на себя ответственность за поддержание его в рабочем состоянии.

Будучи лёгкими пехотинцами, солдаты бронтского 4-го отлично подходят для борьбы с местными орками. На планете мало полезных ископаемых, а потому скриннские зеленокожие относительно плохо вооружены и не располагают большим количеством характерных для их вида боевых машин. Отправка на Скринн именно этого полка было осознанным решением Верховного командования, основанным на знании истории планеты. К сожалению, орки воеводы Крепкорыла могут выставить куда больше боевой техники, привезенной с собой на метеорах. В боях с ними бронтцам уже не раз приходилось уповать лишь на мощь своих мельт.

Бронтцы чрезвычайно дисциплинированны на службе, но склонны буянить в увольнениях или просто будучи не на посту. Они любят поболтать и дружелюбно относятся к чужакам, если видят в них хороших воинов. Длинные ножи привыкли смотреть свысока на всех, кто не обладает должной дисциплиной или кого не назовешь умелым бойцом. Члены бронтского 4-го повидали немало нечестивого и ненормального, сражаясь с еретиками, и стали очень суеверными. Менее надёжные полки в таких обстоятельствах могли бы расформировать или послать на самоубийственное задание, ведь даже простое знание о подобных вещах может привести к ереси.

Дом Гибрахан

Дом Гибрахан, династия вольных торговцев, распространившая своё влияние во множестве секторов, имеет особые финансовые интересы на Внешнем фронте. Считается, что этому роду около пяти тысяч лет, но история его возникновения затерялась в веках. За тысячелетие династии удалось собрать немалый торговый флот и вооруженные силы. Согласно официальным данным, дом Гибрахан располагает несколькими лёгкими крейсерами и транспортными кораблями, активно действующими в Каликсиде, преимущественно – на Внешнем фронте. Впрочем, иные подозревают, что эти оценки могут быть занижены. Вполне возможно, что династия располагает и другими активами, которые не хочет «светить» перед имперскими чиновниками.

Капитан Якоби Холландер – представитель династии в системе Скринна. По его собственному признанию, он – единственный человек, ответственный за то, что бронтский 4-й, а также полк, где служат персонажи игроков, были переназначены в эту систему. Он поддерживает дружеские отношения с остатками планетарного правительства, а также с командованием Имперской Гвардии и Флота.

Самая веская причина для столь дружеских отношений – это пара легких крейсеров, батальон «Леманов Руссов» и пятьсот солдат дома Гибрахан, отправленных на Скринн. Бойцы пока что бьют баклуши, а вот «Леманы Руссы» не раз играли важную роль в поддержке Гвардии. Это – самая крупная танковая часть на планете. Без их помощи, орки могли бы одержать несколько лишних побед.

Хотя дом Гибахан убедил верховное командование сектора ответить на просьбы Скринна о помощи, остаётся неясным, почему династия продолжает столь плотно участвовать в идущей войне. Она несёт потери. Убытки, которые Гибраханы понесли, просто позволяя своим судам без дела болтаться в одной системе годами, составляют целое состояние. Многие подозревают, что дом либо ожидает немалых преференций в торговле прометием, либо обнаружил на планете что-то интересное во время своих прошлых экспедиций. Впрочем, оба эти предположения говорят о том, что долгое присутствие Гибраханов на Скринне может оказать далеко идущие последствия для его жителей. Кое-кто из длинных ножей оказались настолько скептичными, чтобы заявить, что их полк сражается здесь лишь ради будущих финансовых выгод династии.

Орки

Орки заразили Скринн задолго до того, как человечество обнаружило его. Сложно судить о том, когда зеленокожие появились здесь впервые, и почти невозможно – почему они решили остаться. В паре древних документов высказывается предположение, что бедность Скринна полезными ископаемыми вызвана именно присутствием орков. Возможно, тысячелетия назад обитающие здесь зеленокожие начали готовить величайшую *войну!*, на которую были способны. Они принялись один за другим строить космолёты и метеоры. Когда была готова целая армада, каждый орк, которому нашелся угол на одном из кораблей, протащил с собой целый арсенал оружия, брони и даже техники, которое намеревался взять с собой на величайшую *войну!*, какую сможет найти. Легенда гласит, что орки зеленокожие прекратили строить свой флот, лишь исчерпав все ресурсы планеты.

Из тех, кто остался на планете, и сложилась та популяция орков, которую практически уничтожили Грозовые Стражи. Но после очищения прошли столетия, и нападения вновь расплодившихся зеленокожих стали непреходящей головной болью. Полностью избавить планету от скверны способен разве что полный экстерминатус, ибо новая огромная популяция орков может вырасти всего из нескольких особей, если предоставить их самим себе на пару десятилетий. Несмотря на то, что Грозовые Стражи провели тщательную работу, количество набегов, которые нужно сдерживать, превосходит возможности местного гарнизона.

Каждая новая толпа зеленокожих, появляющаяся на Скринне делает себе оружие из того металлического хлама, который может достать. Ограниченность ресурсов не позволяет оркам по полной применить присущее им врожденное понимание технологий. Это весьма удачно для малочисленного планетарного гарнизона, поскольку сильно поднимает эффективность их вооружения. Быть может, эта ограниченность – единственная причина, по которой планеты до сих пор держится перед ликом такой опасности.

Воевода Крепкорыл

Несмотря на ограниченность своих возможностей, скриннские орки каким-то образом смогли лет десять назад отправить послание воеводе Крепкорылу. Аналитики дома Гибрахан предположили, что присутствующие здесь имперские силы видятся орком могучим противником – а этого более чем достаточно для того, чтобы привлечь внимание воеводы, ищущего хорошей битвы. Прибывшие на Скринн полчища орков чудовищно превосходили числом защитников планеты и им оставалось лишь попрощаться с надеждой остаться в живых.

Вторжение совершенно опустошило ряды защитников Скринна. Орки Крепкорыла вооружены намного лучше местных, но у них почти нет воздушной и орбитальной поддержки (ведь едва ли не все орки, прибывшие на кораблях, высадились на планету, чтобы поучаствовать в боях). Однако даже с прибытием полка, где служат персонажи игроков, *война!* Крепкорыла всё ещё численно превосходит имперские силы. Присущую оркам нехватку дисциплины они с лихвой восполняют свирепостью и постоянной жаждой битвы.

Прибытие

«Каждый мир, который я посетил, был чем-то одарён Императором. Где-то этот знак его расположения отыскать сложно, но здесь он очевиден. Император даровал нам достойного противника, дабы мы могли проявить наше рвение»

- лорд-капитан Кобрас Акварре

Эта сцена необходима, чтобы создать у игроков первое впечатление о Скринне. Персонажи должны почувствовать, что они становятся частью чего-то масштабного. Лейтмотивом всего происходящего должна быть неопределённость. На какое-то время при высадке вся цепь командования полетит к чёрту, так что персонажам придётся проявить инициативу – а это может возыметь опасные последствия. Такие действия всегда привлекают внимание командиров, а это чаще плохо, чем хорошо.

Пережив первый бой, персонажи повстречаются с длинными ножами из бронтского 4-го – полка, что уже сражается на этой планете. Во время совместной зачистки территории и ремонта, герои смогут больше узнать об идущей войне. Скорее всего, мнение о обстановке у игроков сложится именно при общении с местными. Это может повлиять и на их отношения и мысли о том, как лучше всего послужить Императору на Скринне.

Высадка

Приключение начинается с аварийной посадки челнока, на котором летят персонажи. Это крупное судно, вмещающее два полных взвода и приданные им подразделения. Все пассажирские сиденья на обеих внутренних палубах располагаются рядами, идущими параллельно стенам этого трансатмосферного судна. В пассажирском отсеке нет ни иллюминаторов, ни экранов, посмотрев в которые можно было бы оценить ситуацию. В полете отсек заливает жутковатый свет красных ламп. Рёв двигателей заглушает все остальные звуки, кроме нервных смешков и восклицаний сидящих рядом товарищей.

Во время полёта почти невозможно вести разговор. Шёпот будет не слышен из-за рычания двигателей. Взводные комиссары ходят меж рядами сидений, держась за потолочные поручни. Они постоянно напоминают, что сейчас самое время для тихого чтения молитв Богу-Императору, ибо солдаты должны подготовиться к насаждению Его воли. Любой нарушитель дисциплины быстро столкнётся с их гневом.

Все персонажи облачены в обычную для их полка броню и несут положенное им оружие. Остальное стандартное снаряжение сложено в рюкзаки или схожие по размерам сумки и убрано в ящики над сиденьями, за исключением того, что не выйдет носить таким образом. Тяжёлое оружие и другие громоздкие, но концептуально важные для персонажей вещи частично разобраны и уложены под сиденьями. *Отделение* персонажей игроков – последнее, что входит в челнок. Поэтому оно располагается на местах, ближайших к главной аппарели.

Боевая техника

Этот сценарий предполагает, что персонажи – солдаты пехотного полка. Если это не так, в приключение нужно будет внести несколько изменений. Они изложены во врезках, озаглавленных **«Боевая техника»**.

Челнок вмещает два подразделения по три боевых машины того же типа, что и у персонажей игроков. Машина наших героев – одна из стоящих ближе всего в выходной аппарели. Машина вооружена и полностью готова в бою.

Челнок приближается к одной из имперских крепостей на южном континенте Скринна. Это довольно безлюдный край, расположенный далеко от населенных районов планеты. На предварительном инструктаже солдатам говорилось, что их часть будет располагаться вблизи линии фронта. Природа и численность ксеносов в регионе пока что точно не установлена. О фронте ходят лишь некие слухи, ничего точно не известно.

При спуске сквозь атмосферу, челнок начинает раскачивать и трясти. Ведущий может использовать эту возможность поиграть на нервах игроков, заставив их гадать, что происходит – виновата турбуленция, пилот-неумеха или вражеский обстрел? Когда судно идёт на посадку, из его динамиков доноситься треск и голоса, бубнящие что-то неразборчивое из-за шума двигателей и помех. **Трудный (-10) тест *«Бдительности»*** позволит персонажам разобрать сказанное. Пилот сообщает, что челнок входит в зону посадки, где ведутся боевые действия. Орки атакуют космопорт, и гвардейцы должны быть готовы вступить в бой сразу же после высадки – то есть менее чем через десять минут.

Если никто из персонажей не прошёл тест *«Бдительности»*, слова пилота так и останутся загадкой – никто из NPC их тоже не поймёт. Если персонажи сумели разобрать сказанное, они могут предпринять всё, что захотят, чтобы подготовиться – в том числе, собрать тяжёлое оружие и сообщить своим офицерам о неминуемом бое. Помните, что челнок заметно трясёт, а двигатели страшно ревут, ибо пилот старается побыстрее посадить своё судно, получив поменьше попаданий. Любые действия, для которых нужно отстегнуться и работать с инструментами, получают дополнительный **штраф -20** из-за того, что челнок, не переставая дергается, меняя высоту и направление.

В бой!

Особенно сильный толчок знаменует приземление. Все не пристёгнутые к своим сиденьям персонажи должны пройти **трудный (-10) тест *«Атлетики»*** или их бросит на пол. Упавшие получают 1к5 единиц ударного урона, от которого спасают *очки брони*, и который нужен скорее для того, чтобы создать напряжение и чувство опасности, чем нанести серьёзный ущерб. Незафиксированное снаряжение также может разбросать по всему отсеку, но упомянуть об этом стоит скорее для антуража. NPC может ранить обломками, такая же судьба едва не постигнет персонажей. В общем, пока что ничего фатального. Когда челнок, наконец, остановится, красный свет сменится на белый, а у выходной аппарели зажгутся зелёные лампы, говорящие о том, что аппарель больше не заперта, и её можно откинуть.

Персонажи игроков – одни из находящихся прямо рядом с аппарелью. Мгновение спустя после того, как её откроют, они услышат шум битвы и увидят орков, сражающихся с длинными ножами бронтского 4-го. **Простой (+10) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** немедленно подскажет, что зеленокожие обладают немалым численным превосходством. Если персонажи не вмешаются, бронтцев ждёт разгром.

Очень быстро появится вторая проблема. Один из двигателей челнока – на корме, рядом с откинутой аппарелью – был серьёзно повреждён во время жёсткой посадки и сейчас горит. Взгляд, брошенный на нос челнока, позволит узнать, что кабина пилота при при ударе оземь смялась как пустая консервная банка. К счастью, челнок стоит прямо, а откинутая аппарель позволяет легко спуститься на поверхность земли, до которой всего футов десять.

Если персонажи игроков готовились к высадке, они могут предпринять **рутинный (+20) тест *«Бдительности»***. Успех позволяет им заметить, что крушение челнока привлекло внимание нападающих. Два сквиговода с парой гретчинов каждый (см. **главу XI,** стр. 351-352) стремительно приближаются к судну. Ватага орков-рубак (см. **главу XI,** стр. 349), численностью равная персонажам игроков тоже приближается к челноку. Сквиговоды и их гретчины – в девяноста метрах от судна и идут по открытой местности. Рубаки – в ста пятидесяти метрах, и они наступают, прячась за стенами полуразрушенных складов, ангаров и других сооружений лагеря. Бронтцы не стреляют по этим оркам, сосредоточившись на тех, что представляют для них куда большую угрозу. Персонажи игроков и их товарищи по взводу должны разобраться с ксеносами сами.

Ближайшие укрытие – разрушенное здание в тридцати метрах впереди (то есть, ближе к наступающим оркам) и борозда, что пропахал в пластбетонной взлётной полосе челнок при крушении – в пятидесяти метрах от обеих групп. Ни то, ни другое не даёт достаточной защиты, но это все равно лучше, чем стоять в чистом поле или пытаться отстреливаться из самого челнока – из рампы могут вести огонь только два стрелка или одно тяжелое оружие.

Боевая техника

Уберите сквиговодов, а ватагу рубак замените на три багги (см. **главу XI,** стр. 356), если персонажи ведут бой на лёгкой технике. Если гвардейцы едут на «Леманах Руссах», расщедритесь оркам на одну боевую фуру и два багги.

Любой персонаж, вылезший из шаттла и осматривающий его двигатели, может предпринять **простой (+10) тест *«Пользования техники»***. Успех в этом тесте подскажет, что если ничего не сделать, движок рванёт. Набрав две или более ступеней успеха, персонаж узнает, что взрыв прогремит где-то через пять минут (примерно шестьдесят раундов). Продувка двигателей, что поможет сбить пламя, требует четырех раундов и **трудного (-10) теста *«Пользования техники»***. Четыре или больше ступеней провала в этом тесте вызовут немедленный взрыв. Все персонажи, находящиеся в ста метрах от двигателя, получают такой урон, будто в их попали из огнемёта (см. **главу VI**, стр. 177), включая возможность загореться. Все персонажи в миг взрыва находившиеся внутри челнока, вместо этого, получают такой урон, будто в них попали из тяжёлого огнемёта (см. **главу VI**, стр. 177). Этот взрыв происходит, как при неудачном тесте *«Пользования техники»*, так и если персонажи предоставят двигатель самому себе.

Высадка обоих взводов из челнока займёт примерно пятнадцать минут. Каждые десять раундов, к бою с орками и гротами может присоединиться новое отделение. Если персонажам удалось справиться со всеми врагами до того, как хотя бы одно отделение успеет высадиться, натравите на героев ватагу орков-стрелков (см. **главу XI**, стр. 349), численно равную количеству игроков. Так или иначе, постоянно прибывающие товарищи облегчат персонажам расправу над врагами.

После того как противники игроков полягут, на поле боя станет намного тише. Звуки пальбы из стрелял и треск лазразрядов раздаются лишь где-то поодаль. К героям приближается лейтенант Гарвен Шрилблут из бронтских длинных ножей (используйте профиль имперского гвардейца из предыдущей главы, добавив ему +10 ко всем характеристикам, а также талант *«Аура власти»*). Он грубовато благодарит за помощь, а также указывает на опасность, что представляет собой горящий двигатель, если тот ещё не взорвался или если никто его не починил. Затем он просит солдат указать ему своего взводного, чтобы лейтенант мог выразить ему благодарность и помочь с разгрузкой. Персонажи могут попытаться подслушать разговор офицеров при помощи **состязательного простого (+10) теста *«Скрытности»***. В случае провала, лейтенант их заметит и, резко отчитав, велит заняться своими делами. В случае успеха, им удается узнать, что обстановка в регионе отвратная и приветствуется любая помощь. Расположенные здесь полки истощены непрекращающимися сражениями и нуждаются в поддержке. Скорее всего, новоприбывший полк очень скоро отправят в пекло.

Приборка

После того как с орками будет покончено, персонажам представить взяться за разгрузку своего челнока и тех, что прибудут позже. Также им могут приказать помочь длинным ножам расчистить территорию от обломков и починить или переделать разрушенные сооружения. За это ответственны Адептус Механикус, но ручное перетаскивание мусора и разбор завалов – это чёрная работа, куда больше подходящая имперским гвардейцам.

Во время этой работы, персонажи могут пообщаться с солдатами бронтского 4-го (которые используют профили имперских гвардейцев). От них можно узнать подробнее об идущей войне и наладить связи, что помогут в будущем получать разные разности «альтернативным» путем. Для этого потребуется несколько подходящих *социальных* тестов, зависящих от того, как персонажи показали себя. Бронтцы – те ещё гордецы, но они благодарны за помощь, однако никогда не потерпят высокомерия.

Эта сцена подходит к концу с наступлением ночи, когда персонажи отправляются в выделенные им казармы. Когда они справятся с заданием, то смогут осмотреть лагерь (он описан в следующем разделе).

Новые знакомства и боевые задачи

«Всегда делай вид, что чем-то занят. Если офицер увидит, что ты бездельничаешь – добра не жди. Если уходишь на перекур – уходи туда, где тебя никто не увидит или туда, где можно убить время, что-нибудь полируя»

- комендор-сержант Петерсен

Эта часть приключения позволяет персонажам осмотреть свой новый дом, прежде чем им придется покинуть его, отправившись на своё первое боевое задание. В зависимости от поведения героев, бронтцы могут быстро подружиться с ними или воспринимать как едва терпимых союзников. Возможно, герои легко и к своей же пользе погрузятся в жизнь военного лагеря, а быть может, будут немало озадачены парадоксальностью армейского бытия. Эта часть сценария поможет лучше очертить личности ваших персонажей и понять, какой стиль игры по душе её участникам. Лагерь – не самое приятное место, но это может служить как для усиления общей мрачности, так и для неожиданной разрядки смехом.

База снабжения Гамма-29

Полковое командование отправило батальон, где служат персонажи к расположенной недалеко от линии фронта базе снабжения, что должна стать их опорным пунктом в дальнейших операциях. База неплохо обеспечена и защищена, но орки повадились регулярно атаковать её, из-за чего припасы начали истощаться. Основная задача новоприбывших гвардейцев – защита Гаммы-29, но также от них ждут участия в сдерживании орочьих наступлений, пока патовая ситуация не разрешиться.

Кроме части, в которой служат персонажи, здесь располагается батальон лёгкой пехоты из 4-го полка болнтсеих длинных ножей. Бронтцы уже понесли тяжёлые потери – их осталось всего четыре взвода плюс отделения поддержки. Многие защитники базы ранены. У большинства ветеранов видны перемотанные грязными бинтами раны, гипс и кибернетические протезы. Их униформа довольно поношена, зачастую рваная и грязная, что без лишних слов говорит о долгом участии её владельцев в боевых действиях.

Также на базе находится два с половиной десятка солдат из гарнизона планеты. Эти ребята выделяются своей броней, сделанной из шкур местных зверей и автоганами, которые они почти не выпускают из рук. У скриннцев загнанные выражения лиц, что резко контрастирует с мрачной решительностью длинных ножей. Местные уроженцы, очевидно, осознают, что их мир потерян. Они видят в новоприбывших надежду на спасение, но прекрасно сознают, что их родину уже никогда не возродить.

Несмотря на все жестокости войны, боевой дух неожиданно высок. Если персонажи не натворят чего-нибудь, не соответствующего ожиданиям бронтцев, те будут рады подкреплениям и довольно оптимистично оценят шансы побить орков. Это настроение отражается также и в солдатских пороках. Если персонажи хорошо себя проявили, отбивая атаку, весть о них разнесется, и ветераны даже будут готовы поделиться с ними своими невеликими сокровищами. Даже если герои плохо проявили себя, один из старших сержантов подойдет к ним и даст пару дружеских советов на тему «как выжить на Скринне».

Учитывая частые бои и потери, база Гамма-29 обеспечена намного лучше, чем можно было ожидать. Персонажи получают **бонус +10 к тестам *снабжения***, пытаясь добыть предмет *средней* или более распространенной доступности.

Тыловая служба

Все офицеры базы обитают внутри здания Тыловой службы. Этот каменный, укреплённый комплекс раньше был аванпостом скриннского гарнизона. Это самое крепкое строение на Гамме-29, но и на нём можно увидеть множество отметин, что оставила война. Зданию явно сотни лет.

Изнутри стены Тыловой службы украшены искусными готическими узорами из камня. Тут находится больше двух десятков помещений, но учитывая количество офицеров на базе, большая часть кабинетов занята лишь пустыми столами. В остальных, сменяя друг друга, работают офицеры. Подвал служит бомбоубежищем и залом, где проводиться инструктаж. Последний похож на театральный и вмещает до сотни людей.

Перед зданием всегда стоят два караульных. За исключением тех, кто занимается бумажной работой, обычных солдат пускают внутрь лишь по приказу офицера или в его сопровождении. Один из часовых всегда держит при себе планшет со списком солдат, которым позволен вход.

Казармы

Каждому взводу в качестве казармы выделен барак, выстроенный из местной древесины. Внутри царит запах затхлости, зато всегда сухо. Вдоль стен стоят койки с матрасами из натуральной пружинящей ткани, спать на которых неожиданно комфортно. Три четверти каждой казармы – одно большое помещение, в котором расставлено коек на целый взвод. Шкафов нет. Солдаты должны или иметь походные сундуки или развешивать своё барахло на стенных крюках.

Каждая казарма располагает такой роскошью как водоснабжение – а значит, душевыми и туалетами в задней части. В узком коридоре между уборной и помещением для сна есть ещё пара дверей. Одна ведет в крохотную комнату, предназначенную для командующего взводом офицера. За другой – маленькое помещение для совещаний, что вмещает дюжину человек.

Дыра

Квадратная палатка (каждая сторона примерно двадцать пять метров в длину) украшена скверно нарисованной вывеской, извещающей всех, что это – «Дыра». Это место отдыха для рядовых гвардейцев. Она работает с часа до захода солнца до четырёх часов после. Вся рядовые получают еженедельные пропуски в Дыру, что гарантируют им одну порцию выпивки за вечер. Офицеры редко бывают здесь, но снаружи всегда стоит комиссар, следя, чтобы все входящие имели действительные пропуска, и чтобы никто не буянил внутри.

В Дыре стоит довольно дружелюбная атмосфера. Местная выпивка, конечно, нещадно разбавлена, но всё равно существует стойкий рынок пропусков в это заведение – обычно свои пропуска сбывают с рук те, чей караул приходится на то время, когда Дыра работает. Внутри часто играют музыканты-самоучки, а за парой столов идут запрещенные азартные игры. Здесь же всегда можно услышать последние гуляющие по базе слухи о скорых операциях, последних победах и поражениях.

Часовня

Часовня – одинокое каменное строение, служащее центром влияния Экклезиархии на базе. Священник и два миссионера живут здесь и дважды в день проводят службы – за час до рассвета и на закате – для всех, кто пожелает прийти.

Лишенная украшений снаружи, внутри часовня расписана благочестивыми картинами и цитатами, выведенными на стенах плавными буквами. Сидеть здесь негде, но помещение может вместить до двух сотен людей. Один из членов Экклезиархии всегда на своем посту, готовый помочь советом и поддержать любого солдата, что придёт сюда помолиться.

Медиций

Два помещения, похожих на казармы, вместе образуют медиций. Здесь яблоку негде упасть от сотни коек для раненых, а воздух заполнен стонами боли и звуками устройств поддержания жизни, что не позволяют погруженным в кому получить последнюю милость Бога-Императора. Передняя часть помещения с одной стороны отведена под операционную, где два хирурга пытаются справиться с постоянным потоком новых пациентов. Снаружи оборудовано место для тех, кто ждет своей очереди на лечение.

К другому входу в медиций прилегает аптекарская. Солдаты, находящиеся на лечении, должны ежедневно заходить сюда для приёма прописанных лекарств. Посещение раненых, кроме врачей, разрешено только членам Экклезиархии. На Скринне слишком много опасных болезней, чтобы рисковать их распространением среди здоровых.

Столовая

Это здание всегда открыто, ведь солдаты постоянно сменяются с караулов. Впрочем, называть это «зданием» – значит сильно преувеличивать. Приём пищи происходит под открытым небом, что плохо подходит для влажного климата Скринна. Кухня устроена под навесом из вощёного холста. С одной стороны навеса – линия раздачи. Перед навесом строгими рядами расставлены столы и скамьи. Они никак не защищены ни от стихий, ни от вражеского огня.

Если персонажи поинтересуются, то узнают, что прошлая столовая была уничтожена орками два года назад. На постройку новой средств не было и нет. Во время сезона дождей было больше всего жалоб – из-за страшных ливней есть с подносов было почти невозможно.

Автопарк

Стоящее неподалеку от взлётно-посадочных полос здание из рифлёной стали служит вместилищем и мастерской для всей боевой техники базы. В этих больших ангарах можно обслуживать до сорока машин одновременно, хотя подобный аншлаг случается редко. Стальные стены покрыты многочисленными следами прошлых боёв. На многих – следы поспешного ремонта и покраски в те цвета, что нашлись под рукой. Некоторые двери открыты. Звуки ударов металла о металл, сварки и жужжание пневматических инструментов громко отдается по всему зданию.

Не нуждающиеся в ремонте машины находятся в охраняемой зоне снаружи. Здесь всегда стоят караульные, следящие за тем, чтобы только те, кому это позволено, могли воспользоваться боевой техникой. Кроме того, рядом с автопарком располагается несколько цистерн с прометием для заправки машин. Цистерны также под охраной и стоят на отдалении друг от друга – уже были случаи атак орков по цистернам. Потери тогда достигали совершенно неприемлемых величин.

Офицерский клуб

Это маленькое стоящее наособицу здание открыто круглые сутки, но допуск туда разрешен только офицерам и их обслуге. Ходит немало слухов о том, что здесь наслаждаются всей возможной роскошью, но окна с непрозрачными стёклами и угрюмое молчание работников не подтверждают их. Из каменного дымохода поднимается дым, у входа регулярно разгружаются грузовики с продовольствием. За малым исключением, офицеры Гаммы-29 всегда питаются здесь.

Квартирмейстерская

Керамитовый бункер с укрепленным, двойной толщины металлическим люком представляет собой вход в квартирмейстерскую. Здесь круглые сутки стоят на страже гвардейцы, сервиторы и автоматизированные орудия. Всё место внутри бункера занимает гидравлический подъемник, на котором можно спуститься на двадцать пять метров под землю и попасть в самое сердце складов Гаммы-29.

Подземные помещения – разросшийся комплекс, едва ли не больший, чем вся наземная часть базы. Гудит система рециркуляции воздуха, шумят автопогрузчики, лязгают сервиторы – эти звуки постоянно отдаются эхом по хранилищам. Гвардейцам – исключая тех, что поставлены работать на складе – разрешен доступ только в кабинет интенданта. Запретная зона четко ограничена чёрно-желтыми полосами, и сервочерепа активно отслеживают нарушителей.

Задание

Не торопите персонажей, дайте им хорошо познакомиться с базой. Конечно, им не встретится экскурсовод, но караульная служба, зачистки и наряды свалятся на них ещё до того, как они разгрузят челноки и распакуют пожитки. Персонажи должны получить немного свободного времени, часть которого они смогут потратить на знакомство с местными и осмотр своего нового дома. На это лучше выделить несколько игровых дней, но если игроки явно стремятся взяться за саму суть сюжета, ограничьтесь парой игровых же часов.

Рано или поздно, персонажей вызовут к взводному на инструктаж. Последний будет проходить в комнате для совещаний, что в казармах. Кроме *отделения* персонажей и их лейтенанта, присутствует капитан Труель (см. врезку). Когда все соберутся, зачитайте или перескажите нижеследующее, показав тоном произносящего эти слова лейтенанта, как он относиться к действиям персонажей в недавнем бою с орками.

«Ваши действия при высадке привлекли внимание. И теперь, похоже, я должен как-то отреагировать на это. Думаю, вы догадываетесь, что я вас думаю. Вы отправляетесь на небольшое задание. Это путешествие на несколько часов вглубь джунглей, так что вы должны глядеть в оба и сделать всё, на что способны. Помните, кого вы представляете, и выложитесь на полную. Я не уверен, сколько это продлиться, но не вздумайте сачковать. Вернуться вы должны будете так быстро, как сможете. Есть вопросы, перед тем как перейдем к деталям?»

Офицер связи Труель

Капитан Мортимер Труель из Скринн-стражи – главный специалист по климату и природе этого мира на базе. Также он координирует взаимодействие уцелевших скриннских солдат и гвардейцев. Он рад присутствию имперских сил на планете, но расстроен потерями, что понесли его люди.

Труель грубоват в суждениях и свысока глядит на любого, кто утверждает, что осознаёт все опасности, что таят джунгли Скринна. Капитан уже видел, как слишком много людей погибло на этой войне и ему ненавистна мысль, что кто-то ещё может без толку сломать себе шею. Во время разговора он постоянно напоминает об опасности всех обитателей мира смерти. Он рекомендует считать каждое растение ядовитым, каждую тень – скрывающей хищника, а каждую прямую и чистую дорогу – ловушкой. Если вам понадобятся игромеханические характеристики Труеля, используйте профиль имперского гвардейца.

Офицер даёт персонажам время на то, чтобы задать вопросы и переходит к сути. Пока он объясняет боевую задачу, капитан Труель периодически вклинивается со сведениями об опасностях и природе этого мира. Лейтенант рассказывает о заводе по очистке прометия, что расположен в двухстах пятидесяти километрах от базы, попутно показывая направление и рельеф местности по приблизительной карте, развернутой на столе. Шесть дней назад связь с заводом была потеряна. Обстоятельства неизвестны, но предполагается, что виной тому орки.

Офицер приказывает *отделению* добраться до завода, отбить его, если это потребуется, доложить об обстановке и удерживать завод, пока не прибудут подкрепления (что может занять некоторое время). Обстановка на планете не позволяет рассчитывать ни на поддержку с воздуха, ни даже на переброску солдат авиацией – придется идти через джунгли.

Затем лейтенант вручает гвардейцам бумаги на получение *запрашиваемого снаряжения*, которое выдадут в Квартирмейстерской. Наконец, командир предоставляет подчиненным задавать дополнительные вопросы, на которые он с капитаном Труелем постарается ответить.

Боевые задачи

Первостепенная задача: выяснить, что произошло на заводе по очистке прометия и зачистить зону от любых врагов.

Первостепенная задача: удерживать завод до прибытия имперских сил.

Второстепенная задача: установить связь с имперскими силами в регионе.

Запрашиваемое снаряжение

- Боевая машина пехоты «Химера» с вокс-вещателем дальнего радиуса действия;
- Тяжёлый болтер с боекомплектом в три сотни болтов;
- Шесть подрывных зарядов;
- Полевые пайки на две недели;
- Обмундирование и снаряжение для действий во влажном климате.

Сквозь джунгли

«Это место кишит тварями, что норовят сожрать тебя. Твоя винтовка ещё не ставит тебя на вершину пищевой цепочки. Она просто даёт шанс не оказаться в самом её низу. Помни об этом»

- «Руководство для гостя Катачана», оборотная сторона

Путешествие по джунглям мира смерти опасно даже в самых идеальных обстоятельствах. Персонажи должны помнить, что планета заражена орками, да и других опасностей хватает, так что к «поездке» нельзя относиться легко. Хотя прочный корпус «Химеры» даёт достаточную защиту от большинства хищников, сама боевая машина – очень громкая и соблазнительная цель для ксеносов. Герои должны считаться с рисками и выгодами, делая каждый шаг, и быть постоянно готовы к самым неожиданным опасностям.

Поездка по диким местам Скринна опасна даже в броневике. Джунгли и их подлесок очень густы, так что двигаться прямой дорогой почти невозможно, как и ехать на максимальной скорости. Путешествие должно занять примерно двенадцать часов. Каждые пять часов или после каждого события (если вы их используете), необходим **средний (+0) тест *«Навигации»***. В случае успеха, путешествие продолжается без происшествий. В случае провала, общее время пути увеличивается на один час. При трёх или более ступенях успеха уменьшите общее время пути на один час. При трёх или более ступенях провала, персонажи сбиваются с пути и должны успешно пройти **трудный (-10) тест *«Навигации»***, что вернуться на правильный курс.

Раздел ниже предоставляет вам несколько возможных событий, что могут произойти во время путешествия. Ведущий может применять их так, как посчитает нужным, исходя из предпочитаемого группой стиля игры и времени, что уходит на игровую встречу. Эти события нужны, чтобы разбавить напряжение путешествия через джунгли, а также напомнить персонажам о последствиях войны, в которой они отныне участвуют.

Местная община

Путешествуя через джунгли, персонажи натыкаются на маленькую общину скриннцев, обитающих в укрепленном сооружении, построенном среди крон деревьев. Оно хорошо замаскировано, как от простого осмотра, так и от воздушной разведки. Однако, любой, кто путешествует по джунглям пешком, не может не заметить его. Строение перекрывает собой солнечный свет куда сильнее, чем делают это кроны деревьев. С земли отлично различима деревянная платформа, связывающая собой больше двух десятков деревьев. Лианы покрывают большую часть платформы, отчасти маскируя его, но не делая полностью незаметной.

При приближении гвардейцев, скриннские аборигены (см. стр. 379) спускаются с деревьев. Они пытаются не пропустить персонажей дальше, требуя плату за проезд по их территории. Герои могут помочь им, проигнорировать странные требования, припугнуть или просто атаковать наглецов, мешающих выполнению данных свыше приказов. Любой бой явно будет коротким, особенно если учесть, что у местных нет ничего, что могло бы повредить «Химере».

Если персонажи предложат аборигенам помощь, те мгновенно перестанут угрожать и примутся горячо благодарить. Их община способна справляться с опасностями джунглей, но не с орками. Пока что их самой эффективной стратегией в борьбе с зеленокожими было «прячься как можно лучше». Несмотря на это, они все равно несли потери, а несколько членов их маленькой группы ранено. Любой персонаж может предпринять **рутинный (+20) тест *«Медики»***, чтобы заметить у скриннцев явные следы голодания. Становится очевидно, что провиант и медицинская помощь нужна им больше чего на свете.

В обмен на любые оказанные услуги, один из аборигенов может вызваться пойти вместе с *отделением*, чтобы послужить им проводником. Его опыт может помочь персонажам в любых дальнейших событиях в джунглях. В конце приключения, проводник предпочтёт вернуться к своим, если персонажи смогут подбросить его.

Охотящиеся во тьме

Это событие даёт игрокам возможность теснее познакомиться с местной фауной. Лучше всего использовать его, если солдаты по каким-либо причинам покинули «Химеру» – или если потеряли её из-за плохого броска *снабжения* в начале. Если кто-то из героев интересуется местной живностью, то особенно необычные цветы, растения или мелкие зверьки могут заставить его остановиться и осмотреть их. Также остановку может вызвать несколько неудачных бросков *«Навигации»*, проблемы с воксом или просто желание отлить. Если гвардейцев сопровождает проводник, он будет очень настойчиво советовать не покидать «Химеру», говоря, что вокруг слишком много опасностей.

Когда один или несколько персонажей окажутся вне боевой машины, группа кошмарных котов (см. стр. 379), равная количеству персонажей игроков, спрыгнет с деревьев и нападёт. Перед атакой хищники могут бросить **состязательный простой (+10) тест *«Скрытности»*** против персонажей. Если коты преуспеют, то каждый заваливший свой тест гвардеец будет захвачен *внезапностью*.

Хищники не защищают своё логово, они просто охотятся. Если персонажи успешно уложат одного или больше котов, те мигом ускользнут в джунгли. Помните – если персонажам взбредёт в голову преследовать их на своих двоих, коты могут забраться на деревья и вновь напасть на каждого, кто отделился от своего отряда.

Сбитая «Валькирия»

Двигаясь по джунглям, персонажи неожиданно слышат в воздухе звуки стрельбы и рёв двигателей. Подняв головы, они увидят проносящуюся в небесах десантно-штурмовую «Валькирию», оставляющую за собой дымный след и стремительно сближающуюся с землёй. Самолёт падает в джунгли, и персонажи слышат отдалённый звук крушения. Для того чтобы добраться до «Валькирии», ориентируясь на дым, потребуется **легкий (+30) тест *«Навигации»***. Во время поисков они обнаруживают солидный кусок крыла, по знакам на котором определяют, что эта «Валькирия» приписана к тому же транспорту, что привёз их эту систему.

Любой персонаж, покинувший «Химеру» и осматривающий крыло, может предпринять **простой (+10) тест *«Бдительности»***, чтобы обнаружить череду поломанных деревьев, тянущуюся от поломанного крыла. Эта просека тянется около двух километров и завершается у места крушения «Валькирии».

Добравшись до разбитого самолёта, персонажи обнаружат четырёх уцелевших бойцов из отделения штурмовиков (см. **главу XI**, стр. 361), приписанного к их полку. Экипаж «Валькирии» и остальные бойцы погибли во время крушения или после него. У выживших нет средств связи с базой – ни один достаточно мощный вокс не пережил падения. Также штурмовики обеспокоены тем, что признаки крушения могут привлечь внимание орков.

Выжившим нужна эвакуация или, по крайней мере, припасы, чтобы продержаться до тех пор, пока не явиться спасательная команда. Как персонажи будут помогать штурмовикам – зависит только от них. Помните, что все выжившие ранены и не полностью боеспособны. Если персонажи попытаются наложить лапу на оружие погибших, уцелевшие совсем не одобрят этого, если не получили взамен существенной помощи. Единственное уцелевшее тяжёлое оружие – мельта. К ней жив только один баллон, но штурмовики берегли его, думая смастерить самопальную сигнальную ракету.

На заводе

«Я верю, что рассеянные по всей галактике орки – это испытание человеческой стойкости. Иначе их бессмысленной жажде присвоения и разрушения нет никаких разумных причин. Мы уничтожим этим безумцев в знак нашей веры в Бога-Императора, и планеты, что они столь бездумно пожирают, оправдают Его ожидания»

- миссионер Оливер Мерквад, культ Освежёванного мученика

Очистный завод был захвачен небольшой бандой орков за шесть дней до того, как персонажи отправились на задание. За это время зеленокожие успели по-своему «улучшить» это место. Они настроены отбить возможную контратаку имперских сил, дождаться подхода союзников и начать добычу прометия. Топливо нужно им для трофейных или построенных с применением собственной орочьей соображалки боевых машин – прометий послужит им не хуже, чем технике слуг Бога-Императора.

Возможно, персонажи захотят пойти в лобовую атаку на укрепления зеленокожих без особой подготовки. Конечно, «Химера» даёт *отделению* немалое преимущество, но она отнюдь не неуязвима. Поскольку гвардейцы изначально уступают противнику в численности, а скорее всего, и в огневой мощи, переть напролом совершенно не в их интересах. Если все изначально намерены следовать такой стратегии, пусть каждый герой бросит **лёгкий (+30) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»***. В голову тем, что прошёл тест, приходит мысль, что перед штурмом недурно бы провести разведку.

Разведка

Если один или несколько персонажей имеют умения, таланты и снаряжение, позволяющее им действовать скрытно, они могут захотеть для начала тайно пролезть на завод. Это может быть лишь одиночная разведывательная вылазка или – если большинство героев владеют нужными способностями – основной метод штурма. В любом случае, ниже вы найдете примерное описание завода и местоположения ксеносов.

Для успешного тайного проникновения, персонажам придётся преуспеть не в одном **состязательном простом (+10) тесте *«Скрытности»*** при встречах с орками. Ведущему стоит чётко указать игрокам, что незаметно пролезть на завод в полном составе будет очень сложно. Если те всё же настроены действовать именно так, ведущему стоит дать гвардейцам возможность оставаться незамеченными до тех пор, пока они прилагают все усилия для этого – например, всегда отправляют самого искусного лазутчика вперед, дабы разведать обстановку. Стоит продумать последствия проваленных тестов *«Скрытности»* – например, то может быть громкий удар по пустой бочке из-под прометия или треск помех из вокса в самый неподходящий миг – в общем, что-то, что сделает зеленокожих более подозрительными (и усложнит последующие тесты), но необязательно поднимет тревогу по всему комплексу. Игрокам стоит помнить об *очках судьбы*, которые они могут тратить на переброс важным тестов.

Есть и другой путь – вести разведку, не заходя внутрь завода. Для того чтобы увидеть, что творится за стенами, гвардейцам понадобиться расположенный достаточно высоко наблюдательный пункт. Единственный подходящий вариант – одно из множества окружающих игроков деревьев. Для того чтобы забраться на него, понадобиться **средний (+0) тест *«Атлетики»***, а чтобы при этом не попасться на глаза часовым – **состязательный рутинный (+20) тест *«Скрытности»***.

Защитники

Комплекс защищают двенадцать орков-рубак (см. **главу XI**, стр. 349), ведомых нобом (стр, 350) а также пять гретчинов с сквиговодом (стр. 351-352). На каждой из девяти караульных вышек всегда располагается по одному орку. Оставшиеся рубаки отдыхают в жилых помещениях, задирают друг друга на поле или продолжают исследовать завод в своей весьма разрушительной манере. Ноб по ночам отдыхает в жилых помещениях и гоняет своих подчиненных днём.

Гретчины большую часть времени занимаются разными пакостями. Остальное время они пытаются не попадаться на глаза оркам, прячась под жилыми помещениями. Никто из гретчинов не стоит на страже.

Внешние стены

Завод окружен стенами, что образуют квадрат, сторона которого в длину равна двухсот пятидесяти метрам. Стены – пятиметровой высоты и сделаны из камнебетона (16 *очков брони*). На пятьдесят метров от стен джунгли полностью сведены. Десятиметровой высоты вышки для караульных расположены на каждом углу комплекса, а также в середине каждой из сторон квадрата, не имеющих ворот. Ещё две вышки оберегают главные ворота. На каждой из башен установлена автопушка и стоит орк-дозорный. Если наблюдатель преуспеет в **очень сложном (-30) тесте *«Бдительности»***, он поймёт, что орки не слишком-то представляют, как пользоваться таким оружием, ибо автопушки развернуты и разряжены. Иного тяжёлого оружия на замену не видно – у ксеносов явная нехватка снаряжения. Для того чтобы забраться на стену, не имея никакого подходящего снаряжения, потребуется **трудный (-10) тест *«Атлетики»***. Кошка или другая уместная экипировка превращают этот тест в **простой (+10)**.

Ворота

Главные ворота – единственный вход в комплекс. Они представляют собой десятиметровой ширины проход в стене, когда-то перекрываемый парой двойных створок из прочной местной древесины. Зеленокожие выбили их, просто разогнавшись на нескольких орковозах и врезавшись в створки, от чего те разлетелись в щепки. Остовы этих орковозов все ещё валяются в проходе, составляя единственную преграду. Машины лежат на боку, таким образом, создавая укрытие в два метра высотой, предоставляющее 10 *очков брони*. Развалюхи лежат под самыми разными углами, так что человек без проблем может протиснуться между ними. Ворота располагаются в середине южной стены.

Прометиевые скважины

Две насосные станции венчают тянущиеся глубоко под землю скважины. Обе распложены у самой северной стены комплекса. Трубы больше метра в диаметре, тянутся от насосных станций к перерабатывающему заводу. Кажется, что обе станции действуют в штатном режиме. Орки изгадили их своей мазнёй и глифами, но ничего не сломали.

Жилые помещения

Это каменное здание изнутри примыкает в западной стене комплекса. На его первом и единственном этаже спали все двадцать работников завода. Орки перебили их, разграбили здание и начали переделывать его, сообразно своим вкусам, сделав совершенно неузнаваемым. Под строением гретчины вырыли себе норы. Появились новые комнаты из камня и дерева, составляющие второй этаж, попасть на который можно лишь по лестнице, устроенной у стены. Новая планировка здания совершенно непонятна и ещё менее понятно то, какая в ней ценность.

Перерабатывающий завод

Южная часть комплекса занята ещё действующим заводом по переработке прометия. Очистные механизмы не защищены. Вокруг перегонной колонны накручены кажущиеся бесконечными кольца металлических и резиновых труб – от огромных, больше метра в диаметре, до совсем маленьких. Сама перегонная колонна, приблизительно двадцати метров в диаметре и пятидесяти метров в высоту – это самое высокое сооружение комплекса.

Весь перерабатывающий завод носит следы орочьего вмешательства. То, что зеленокожие не сломали и не растащили на запчасти, они старательно «улучшили». В дополнение к малеванию глифов и перекраске, орки поиграли со скоростью подачи прометия в трубах, подёргали вентили и модифицировали защитные механизмы. Теперь каждые несколько часов из перегонной колонны в небеса поднимается огромный султан дыма и пламени. Многие клапаны вразнобой изрыгают клубы дыма. Из-за утечек по всему комплексу масса блестящих лужиц прометия разной степени очистки. Часть таковых – прямо под протекающими вентилями, другие – в сотнях метров от них, куда их занесло пущенной под высоким давлением струей полуочищенного прометия.

Цистерны

В центре комплекса располагаются четыре исполинских резервуара – двадцать метров в высоту, шестьдесят в диаметре. Каждый из них сделан из усиленной пластали (50 *очков брони*). Проверив измерители при помощи **простого (+10) теста *«Пользования техники»***, персонаж поймет, что все цистерны почти полны, а это значит, что каждый резервуар содержит примерно семьдесят тысяч килолитров прометия. Цистерны устойчивы к взрывам, но огонь тяжёлого оружия с огромной вероятностью может привести к катастрофе. Если прометий сдетонирует, взрыв сровняет с землей весь комплекс и несколько акров джунглей вокруг.

Штурм!

В зависимости от того, какую тактику избрали игроки, штурм завода может пойти по множеству разных сценариев. Переиграть защитников тактически должно быть не очень сложно. Хотя они и выставили караулы, самим караульным куда больше по душе будет подраться с незваными гостями в рукопашной, чем оставаться на позиции и вести огонь с расстояния. Если персонажи устроят диверсию, стоящие на вышках орки, скорее всего, покинут свои посты и спустятся поглядеть. Они могут даже покинуть комплекс, смотря, чем их отвлечь. Считайте такие попытки **состязательным средним (+0) тестом *«Обмана»***, не забывая об уместных модификаторах.

Когда защитники поймут, что на них напали, они предпримут следующее:

● Сквиговод сперва соберет гретчинов вокруг себя. Это займёт четыре боевых раунда.

● Орки с ближайших вышек спустятся вниз и побегут на гвардейцев, надеясь навязать ближний бой. В зависимости от направления атаки, так поступят от двух до четырёх орков.

● У оставшихся орков вступление в бой займёт примерно три хода.

● Ноб присоединиться к сражению лишь после того как соберутся гретчины.

● В целом, зеленокожие просто бегут в ближний бой, на ходу стреляя из своих пулял.

Боевая техника

Замените вторую волну орков на боевую фуру (см. **главу XI**, стр. 357). Ей потребуется три хода для того, чтобы вступить в бой.

Ремонт и переоснащение

После победы над ксеносами, у персонажей игроков будет возможность обследовать и обезопасить комплекс. Скорее всего, они сразу же начнут прочесывать завод, чтобы убедиться, что зеленокожих не осталось, а затем подумают и об укреплении обороны. Также они могут попытаться, доложить об обстановке по воксу и запросить дальнейшие приказы.

Как организовать оборону – решать игрокам. *Отделению* всего из десятка гвардейцев будет очень тяжело нести вахту на всех девяти вышках. На вышках нет автоматизированных систем защиты, но найдется по автопушке с несколькими сотнями патронов. Слабейшее место во всём комплексе – ворота, которые выбили орки. Персонажи вполне могут разобрать жилые помещения, чтобы построить в проходе баррикаду из камня и дерева. Это требует **рутинного (+20) теста *«Пользования техники»*** и шести часов работы. Получившаяся преграда предоставляет 14 *очков брони.* Персонажи могут использовать и другие материалы и строить какие угодно укрепления.

У героев под рукой полные джунгли стройматериалов и полные цистерны прометия. Они могут заполнить весь комплекс ловушками, настороженным оружием или просто баррикадами. Вариантов слишком много, чтобы все их описывать. Помните, однако, о том, насколько опасны скриннские джунгли. Если персонажи долго работают в лесах, собирая нужные материалы, на них может напасть стая кошмарных котов (см. стр. 379).

Обыскивая тела убитых орков, гвардейцы могут обнаружить умирающего ноба, из-за ран не способного сбежать. Увидев солдат, зеленокожий поползёт к ним и нападёт, пытаясь убивать врагов даже в последние мгновения своей жизни. Поняв, что он не в состоянии даже догнать гвардейцев, не говоря уж о том, чтобы драться с ними, ноб зарычит:

«Вам, людишки, ник'гда не победить! Бо'шой мех со своими парнями идёт сюда! Он р'стопчет вас в лепешку!»

Связавшись по вокс-вещателю с командованием и доложив об успехе, персонажи получат поздравления с победой и распоряжение удерживать комплекс, пока не поступит других указаний. Пока что некого отправить, чтобы усилить или заменить их отряд. Базу Гамма-29 атакуют прямо сейчас, так что никто из офицеров не может сказать, когда персонажам пришлют подкрепления – защита базы приоритетнее.

Оборона комплекса

«Это место наше. Оно даровано нам милостью Бога-Императора. Если мы позволим ему пасть – мы предадим Его доверие и обречем свои души на вечное проклятие. Я не желаю быть проклятым по вашей вине!»

- капитан-лейтенант Грейвс

Начинайте эту сцену только, когда персонажи закончат свои дела в комплексе. Не бойтесь отложить прибытие большого меха и его ребят – джунгли вполне могли задержать их продвижение. У орков будет явное преимущество, как в численности, так и в вооружении, так что дайте героям время сообразить какие-нибудь меры защиты – для них это может значить разницу между жизнью и смертью.

Приближающуюся банду зеленокожих ведет большой мех Кривоум (см. стр. 379). Эти орки – из *войны!* воеводы Крепкорыла, так что они вооружены инопланетным или трофейным оружием. Приближающаяся ватага насчитывает:

- Пятерых трофейщиков (см. **главу XI**, стр. 350) под командованием ноба (см. **главу XI**, стр. 350);
- Пятерых поджигал (см. **главу XI**, стр. 350) под командованием ноба (см. **главу XI**, стр. 350);
- Два багги с ракетницами (см. **главу XI**, стр. 356);
- Одного чудилу (см. **главу XI**, стр. 354);
- Десять гретчинов.

Боевая техника

Замените поджигал и их ноба на боевую фуру (см. **главу XI**, стр. 357).

Проникновение

Кривоум использует гретчинов для разведки. Они всегда идут в трёх километрах впереди основных сил. Скриннские джунгли и глупость самих гротов делает такую тактику очень требовательной к количеству разведчиков – неудивительно, что их осталось всего с десяток. Добравшись до завода, гретчины возвращаются к Кривоуму, и тот останавливает продвижение своих сил. Если гвардейцы не достали где-нибудь мощные прожекторы, мех решает придержать наступление и отправить гротов на разведку под покровом ночи.

Гретчины не настроены ввязываться в бои с защитниками завода. Гроты – легко отвлекающиеся пакостники, так что у персонажей игроков будет достаточно возможностей засечь бродящую вокруг внешних стен мелкоту. Будучи замеченными, гретчины отчаянно пытаются сбежать, так что поймать хоть одного зелёного коротышку будет непросто. Впрочем, даже из потока бессвязного трёпа схваченного грота ничего понять не удастся. Отпущенный на волю гретчин немедленно попытается вернуться к своему хозяину, и **простой (+10) тест *«Выживания»*** позволит персонажам игроков проследить за ним до самого лагеря Кривоума.

Помните, что хотя гретчины небольшие и малозаметные, они ещё и тупые. Они могут не опознать некоторые защитные системы комплекса или проглядеть расставленные ловушки. Ведущий сам волен решить, какие сведения Кривоум извлечёт из болтовни гротов, готовясь к штурму.

Разведка гротами преследует две цели. Во-первых, мех хочет узнать, что представляют из себя защитники завода. Во-вторых, она служит предупреждением игрокам о готовящемся нападении. В идеале, хотя бы парочка гретчинов должна быть схвачена, а парочка – вернутся к Кривоуму с докладом.

Уловка

У Кривоума есть *хитрый план* – он хочет отвлечь внимание защитников, чтобы дать своим наступающим парням преимущество. Получив доклад, мех продумывает тактику. Он начнёт нападение вскоре после рассвета на следующее же утро после ночной разведки. Скорее всего, мех пошлёт оставшихся гретчинов на самый укрепленный участок. Он рассчитывает, что этот набег жертвенных гротов отвлечет внимание гвардейцев.

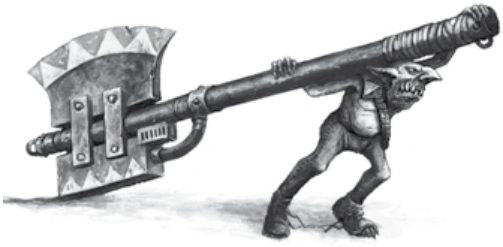
Оставшиеся силы Кривоум лично ведёт через джунгли прямо к заводу. Орки залягут примерно в двухстах метрах от стен комплекса. Услышав стрельбу, зеленокожие бросятся в безоглядную атаку. Штурм возглавляют их багги, пытающиеся пробить дыру в стене (16 *очков брони*), если нет разумных стратегических причин так не делать. Две ватаги орков начинают бежать к стенам в тот момент, когда машины дают первый залп.

Орки *бегут* к стенам, сбившись в две плотные группы, то есть служат идеальной мишенью для оружия, бьющего по площадям. Последние пятьдесят метров дистанции, которую им надо преодолеть – открытая местность, безо всяких укрытий. Если стена падёт, трофейшики и поджигалы ворвутся внутрь. В ином случае, они, совместными усилиями, попытаются взобраться на пятиметровую стену. Если на этой же стене есть гвардейцы, у них появится недурной шанс быстро уменьшить количество нападающих.

Большой мех едет в бой на одном из багги. Он выжидает, не давая своим машинам ввязаться в бой, пока в стене не появится брешь – или пока его ребята не взберутся наверх. Как только это произойдет, Кривоум скомандует гнать на двести метров вперед и ввязаться в бой. Подъехав, мех вылезает из багги и вступает в сражение.

Всем оркам строго-настрого приказано ничего на заводе не сломать и не разрушить. Большой мех здорово всех запугал, убеждая в ценности комплекса и горючести прометия. Если персонажи игроков будут прятаться за цистернами или самим перерабатывающим заводом, орки не будут по ним стрелять – вместо этого, они побегут в рукопашную. Если персонажи укрываются где-либо ещё, зеленокожие постараются навязать им перестрелку на короткой дистанции, сами также пользуясь укрытиями.

Кривоум отчаянно хочет захватить комплекс, но он не самоубийца. Потеряв 30% своих сил или две боевых машины, он прикажет отступать. Даже при этом, мех не желает наносить ущерб заводу – он понимает, что всегда сможет собрать банду побольше, что поможет ему всё-таки наложить лапу на ценный прометий.



Завершение

Приключение заканчивается, когда персонажи успешно отобьют атаку Кривоума или будут вынуждены отступить. Как бы то ни было, это было первое серьезное столкновение героев с орками на Скринне и, возможно, с зеленокожим, что станет их долговременным врагом. Теперь гвардейцы могут зализать раны, укрепить оборону и ещё раз выйти на связь с командованием по вокс-станции в надежде на подкрепление.

Если гвардейцы успешно отбили атаку и доложили об этом, командование быстро найдет подкрепления, что перебросит на защиту комплекса. На завод прибудет полный взвод солдат и несколько членов Адептус Механикус. Это пополнение воспользуется такой роскошью как освободившиеся недавно «Валькирии». Кроме того, солдаты привезут с собой большие запасы разного снаряжения, в том числе несколько шагоходов «Часовой» и целый арсенал тяжёлого оружия.

Если герои не пожелают ехать обратно на своей «Химере», их могут подбросить до базы на «Валькирии». По возвращению, им предстоит разбор полётов у своего непосредственного командира, а потом – у батальонного. Этот опрос будет неприятно скрупулёзным, но – если гвардейцы не совершили ничего предательского или еретического – закончится хорошо. Следующий месяц солдаты будут получать двойные пайки и двойные пропуска в «Дыру».

Если персонажи помогли штурмовикам выбраться с места крушения их «Валькирии», они также принесут некоторую благодарность, а их сержант признает, что должен им услугу. Если же герои не помогли штурмовикам, те вернутся на базу своим ходом, а их сержант пообещает, что гвардейцы поплатятся за свою «доброту» при первой же возможности.

Если персонажи помогли скриннской общине, вести об этом разойдутся среди солдат гарнизона и прибившихся к базе гражданских. И те, и другие разговаривают с солдатами очень уважительно и не стесняются выказывать свою благодарность. В течение следующего месяца, персонажи игроков получают **бонус +10 ко всем социальным тестам** с этими людьми.

Зацепки на будущее

Прибытие полка на Скринн может быть, как кратким визитом, так и основой для долгой кампании. В зависимости от того, как прошло первое задание, персонажи могут отчаянно захотеть отправиться на другую планету или остаться здесь и наслаждаться своей новообретенной славой. Если ведущий решит продолжить приключения игроков на Скринне, вот несколько вариантов будущих сценариев:

● Аванпост скриннцев просит батальонное командование о помощи против непрестанных нападений орков. Поскольку персонажи уже обладают некими лаврами оркоборцев, их отправят для того, чтобы обучить горстку защитников и помочь им наладить оборону. Герои не получают дополнительного снаряжения и оказываются втянуты в бои с зеленокожими на аванпосту.

● Персонажам приказано очистить участок джунглей рядом с базой от всех местных хищников. С уничтожением всех опасных тварей, появляются новые.

● Памятуя об их прошлой встрече с Кривоумом, командование назначает персонажей координировать действия батальона в наступлении, нацеленном на уничтожение этого орка и его сил. Большой мех обретается в большом, хорошо укрепленном лагере, полном трофейной имперской техники.

Награды

Все персонажи получают **1000 *очков опыта***, если переживут это приключение. Если они сумели сдержать нападение Кривоума, им присуждаются дополнительные **150 *очков опыта***. Если герои участвовали в событиях из раздела **«Сквозь джунгли»**, они получают по **100 *очков опыта*** за каждое, если событие имело успешный исход. Впрочем, из-за двоякой природы случаев со штурмовиками и местной общиной, успешность этих встреч определяется ведущим.

Кроме *очков опыта*, персонажи могут изменить свой уровень *снабжения*. Если они успешно отбили завод и сдержали наступление Кривоума, быстро разойдутся вести об успешной обороне. Персонажи получают **+4 к уровню *снабжения***. Если гвардейцы смогли отбить завод, но не выдержали атаки превосходящих сил орков, об их отваге будут говорить по всей базе, что принесет **+2 к уровню *снабжения***. Наконец, если персонажи не смогли даже добраться до завода из-за каких-то проблем по дороге, вся Гамма-29 будет потешаться над ними следующий месяц. Это приносит штраф **-3 к уровню *снабжения***.

Приложение

В нижеследующем приложении описаны важные NPC и противники из приключения **«Смерть дикарям»**. Других NPC и противников вы можете найти в **главе XI**.

Абориген Скринна

Жители Скринна борются за выживание. Многие бежали из городов в общинные убежища глубоко в джунглях. Они уцелели благодаря тому, что умеют выживать и избегать встреч с захватчиками.

Абориген Скринна (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	20	25	25	22	20	30	20	20
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				**Броня:** толстые шкуры (руки 1, торс 1)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Выживание (Инт)», «Лазанье (Сил)», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Владение оружием (Стабберы, Низкотехнологичное)».*

Оружие: автоган (лёгкое, 100 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД), нож (холодное, 1к5+2 Р, ББ 0)

Снаряжение: два дополнительных магазина к автогану.

Кошмарный кот

Эти крупные, восьмилапые кошачьи – стайные хищники скриннских джунглей. Их природный окрас схож с листвой деревьев, в которой они подстерегают добычу. Несмотря на свои размеры, коты способны передвигаться невероятно быстро и прыгать с ветвей на добычу. Обычно коты действуют стаей, стремясь отрезать жертву от её сородичей и задавить числом.

Кошмарный кот (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	-	6/32	6/40	30	15	37	10	-
Количество ран: 20				**Скорость** 16/32/64/128				
Общий БВ: 6				**Броня:** прочная шкура (всё по 2)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+10».*

Таланты: нет.

Особенности: *«Зверь», «Ночное зрение», «Природное оружие», «Размер (Крупный) (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+3)», «Четвероногое (×4)».*

Оружие: когти (холодное, 1к10+6 Р, ББ 0).

Большой мех Криворм

Один из самых свирепых воинов воеводы Крепкорыла, Очумел Кривоум, решил лично возглавить захват завода.

Большой мех Очумел Криворм (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	25	45	6/35	30	34	30	28	25
Количество ран: 20				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 6				**Броня:** трофейная (руки 4, торс 5, ноги 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Инт)+20», «Командование (Тов)», «Обыденное знание (Орки) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический, Орочий)».*

Таланты: *«Аура власти», «Владение оружием (Стабберы, Низкотехнологичное, Силовое)», «Железная челюсть», «Мастер рукопашной», «Молниеносные рефлексы», «Сокрушительный удар».*

Особенности: *«Коренастый», «Свирепый натиск», «Сверхъестественная Выносливость (+3)», «Сопротивляемость (Холод, Жара, Радиация)».*

Оружие: штучный взрывострел (лёгкое, 100 м., 1/3/-, 2к10+5 Э, ББ 6, Маг 10, ПД, Неточное, Разброс, Разрывающее), шоковое рубило (холодное 1к10+8 Р, ББ 2, Шоковое, Разрывающее).

Снаряжение: защитные очки, батареи, инструменты меха, 35 орочьих зубов

Старые вояки

Прибытие и назначение

•

В тылу врага

•

Лагерь генерала

Глава XIII

Старые вояки

«Больше потерь допускать нельзя – фронт посыплется.
Полковник Гарн, так не может продолжаться.
Позвольте мне взять ваших лучших людей, и
мы покончим с этой угрозой раз и навсегда».

- последние зафиксированные слова лейтенанта Урона Хейла,
37-й полк маккавейских янычар

«Старые вояки» – это короткое приключение, созданное для того, чтобы познакомить новое *отделение* имперских гвардейцев с широким разнообразием союзников и противников, которых можно повстречать на Внешнем фронте. Сюжет начинается с прибытия персонажей на передовую оперативную базу на планете Вирбий. Гвардейцам предстоит действовать в тылу врага, чтобы уничтожить относительно известного военачальника Северова домината и, в ходе этой операции, узнать о врагах Империума куда больше, чем они рассчитывали. Когда персонажи в погоне за своей целью обведут вокруг пальца вражьи патрули и перережут линии снабжения, им предстоит столкнуться с неожиданной и куда более жуткой угрозой – кабалом тёмных эльдаров. Гвардейцам придётся пустить в ход всю свою хитрость, смекалку и решительность, чтобы вернутся к своим, спасая жизни и ценные сведения.

Это приключение станет для игроков проверкой на тактическое мышление и умение распоряжаться ресурсами, ибо в ходе задания возникнет много проблем, к каждой из которых будет немало решений. Оно подчеркивает важность самостоятельности и тактической грамотности при столкновении с любой из угроз Внешнего фронта, а также может быть использовано как отправная точка для длинной кампании.

«Старые вояки» предназначены для *отделения* свежесозданных персонажей. Его вполне можно приспособить и для более опытных гвардейцев, увеличив количество врагов, а также наносимый урон и количество ран последних.

Предыстория

Военные действия на квазидиком мире Вирбий зашли в тупик, и имперские силы потерпели несколько поражений от не самых лучших солдат Северова домината. Вероятно, за жестоко эффективными и молниеносными атаками на имперские аванпосты и линии снабжения стоит северовский генерал Гарвакс Скар, чьи войска применяют неизвестное оружие и не оставляют никого в живых. Империум уже послал несколько отрядов за его головой, но ни один пока не вернулся.

Вирбий совсем недавно стал новым полем боя в тянущемся противостоянии на Внешнем фронте – он был отрезан от остального субсектора яростным варп-штормом больше четырёх веков назад. За это время местные жители одичали, оставили ульи и превратились в кланы кочевых мотоциклистов.

Варп-шторм, окружавший Вирбий, резко затих едва ли два года назад, и планета была почти одновременно переоткрыта Империумом и доминатом. Всё началось с мелких стычек. Имперское командование, дожидаясь подкреплений, позволило северовцам окопаться, зная, что подкрепление уже в пути. С его прибытием на Вирбие и начались первые тяжёлые бои.

С самого начала дела у Империума не заладились. По дороге на фронт куда-то терялись и больше не находились целые взводы. Резервные заставы и временные штабы уничтожали один за другим. Империум не был готов к тому, что доминат сможет столь эффективно применять тактику партизанской войны. Разведка доложила, что своими успехами северовцы обязаны гениальности генерала Скара, превратившего в патовую ситуацию то, что казалось близкой и громкой победой Империума.

Истина заключается в том, что Северов доминат тайно сотрудничает с кабалом тёмных эльдаров, и именно эти ксеносы в ответе за налёты, что так проредили силы Имперской Гвардии на Вирбие. Превосходное оружие и маневренность позволяют им легко расправляться с относительно растянутыми боевыми порядками имперцев.

Верховное командование удостоверилось в неспособности уже посланных на Вирбий сил исправить положение. Эта планета стратегически важна для Империума по нескольким причинам – это плацдарм Северова домината; её жителей можно покорить и заставить выплачивать десятину; наконец, её можно укрепить и использовать как заранее подготовленную позицию для отступления, если ещё больше имперских планет падут перед натиском *войны!* Мракозуба Поработителя ничтожеств.

Краткое содержание приключения

«Старые вояки» разделено на три части: **«Прибытие и назначение»**, в которой персонажи знакомятся с Вирбием; **«В тылу врага»**, в которой игроки выслеживают свою цель, обходя вражьи патрули; и **«Лагерь генерала»**, в которой гвардейцы сталкиваются с генералом Скаром и узнают о настоящей угрозе Империуму.

В **«Прибытии и назначении»** персонажи прибывают на передовую заставу Эпсилон-12, одну из оперативных баз Империума, где получают приказы и снаряжаются. Разведка определила примерное местонахождение генерала Скара – считается, что он пребывает неподалёку от передовой – и *отделение* получает приказ выследить и уничтожить его.

Во второй части, персонажи путешествуют в глубине территории Северова домината, разыскивая свою цель. Они должны составить хитрый и тактически грамотный план по обнаружению и уничтожению генерала, находящегося на своей территории и имеющего численное превосходство. Попутно, гвардейцам может открыться жуткая участь одного из посланных перед ними отрядов. Также у них будет возможность захватить кое-кого из врагов в плен и добыть жизненно важную информацию.

Местность вокруг будет чрезвычайно враждебна, ибо герои находятся на территории, удерживаемой силами Северова домината. Враг знает местность, может рассчитывать на артиллерийскую поддержку и подкрепления, если будет захвачен на открытой местности, в то время как персонажи игроков лишены таких преимуществ. Они смогут пережить задание лишь благодаря мудрой тактике и боевому чутью.

Приключение завершается частью **«Лагерь генерала»**. Игрокам это неизвестно, но генерал Скар (как и весь доминат) работает вместе с Детьми Шипов – кабалом тёмных эльдаров. Именно они устроили то опустошение, организацию которого имперская разведка приписывает генералу. Столкнувшихся со Скаром на его оперативной базе гвардейцев атакуют кабалиты – угроза, к которой персонажи явно не готовы. Они должны отыскать способ унести ноги и доставить командованию информацию о новом враге, дабы присутствие ксеносов не прошло незамеченным в планах будущей кампании.

Хотя это приключение описывает лишь одно важное боевое задание, на нём можно легко основать целую кампанию. Командование может приказать персонажам разузнать, какие цели на Вирбие преследуют эти ксеносы и истребить их. Если генерал выживет, он может стать постоянным злодеем, сам факт того, что он выжил – лечь пятном на репутацию *отделения*, а смерть Скара превратится в дело чести для всего полка. Но даже в случае успешной ликвидации генерала, основные силы Северова домината никуда не денутся. Вирбий и его ресурсы должны быть надёжно защищены и пущены в дело, так что гвардейцам найдётся немало работы, которую нужно выполнить перед тем как местные аборигены будут приведены к согласию (см. врезку **«Зацепки на будущее»**, стр. 398).

Справка: Вирбий

«Ха. Ты не можешь говорить, что знаешь Вирбий, пока не пронесёшься по его равнинам с ветром в бороде и хорошей бурей за спиной. Я прав, парень?»

- Фердел, сын Аркашиана, верховный вождь

Последние несколько столетий Вирбий был отрезан от остальной галактики свирепым варп-штормом, из-за которого путешествия и связь были невозможны. Шторм утих лишь несколько коротких лет назад, открыв Вирбий галактике после четырёх сотен лет изоляции.

Тот варп-шторм пришёл без предупреждения, и местным жителям было непросто справиться в одиночку. Имперский режим на планете рухнул через несколько коротких десятилетий после катастрофы, а бо́льшая часть населения страдала от взаимных распрей и массового голода. Выжившие разучились обслуживать системы маленьких ульев, что покрывают планету и перебрались на дикие просторы Вирбия.

Местные пейзажи весьма идилличны – это широкие равнины, изредка перемежаемые небольшими горными хребтами или лесами. Главная сложность в жизни на поверхности – страшные грозовые шквалы, медленно движущиеся по планете. Большая часть растительного мира Вирбия способна пережить их, почти не пострадав, чего не скажешь о людях и машинах.

Хотя за время изоляции вирбийцы утратили большую часть технологий, им удалось сберечь несколько простых образцов СШК, по которым производятся простые средства передвижения, что изначально использовались для разведки и межульевой торговли, но теперь стали жизненно важны для всего общества Вирбия. Народ планеты превратился в кочевников, живущих огромными племенами-караванами, несколько крупных машин которого окружают сотни ныне характерных для них боевых мотоциклов.

Племена жили так столетиями – бегая от грозовых шквалов, сражаясь и торгуя друг с другом, обходя по широкой дуге брошенные ульи – так было ещё год назад, когда на Вирбий прибыли передовые отряды Империума и Северова домината.

Ресурсы планеты

По словам Верховного командования, самый главный неисследованный ресурс Вирбия – это его население. Поскольку туземцы почти что живут в своих машинах, Департаменто Мунитурум считает, что из них может получиться отличная механизированная пехота, которой почти не будет требоваться обучение, а стало быть, установление такой десятины на Вирбие имеет наивысший приоритет.

Брошенные ульи планеты могут скрывать неизвестные богатства. Легенды гласят, что вирбийцы покинули свои города, спасаясь от могущественного врага. Туземцы боятся этих подземелий, и пока ни один имперский разведчик не вошёл в контакт ни с одним обитателем улья. Машиноведы обнаружили у местных жителей несколько необычных видов оружия и особенно надёжной техники, и сочли, что ценные СШК этих устройств можно обнаружить на планете, но командование пока что не одобрило ни одной глубинной экспедиции в ульи. Аборигены также рассказывают легенды о том, что где-то на Вирбие есть комплекс, хранящий устройство, способное укротить страшные грозовые шквалы и использовать их как источник энергии или оружие, но пока что никто из имперских агентов не смог подтвердить точность этих слухов.

О том, что именно Вирбий поставлял Империуму в былые времена, не осталось почти никаких записей. По меркам Империума, местные ульи невелики, и вряд ли могли вносить большую лепту в требуемую десятину. Теория, которой придерживаются в Департаменто Мунитурум сейчас, гласит, что Вирбий был агромиром или экспортировал какое-то ценное биологическое сырьё. В Администратум были посланы срочные запросы о том, что поставляла планета до того, как была отрезана от остального Империума, так что предполагается, что гвардейское командование получит подробный ответ в срок от двенадцати до двадцати четырёх лет.

Культура планеты

На Вирбие обитают кочевые племена – потомки первых колонистов. Эти туземцы утратили почти все связи с Империумом и всей галактикой, а история колонии стала для них лишь легендой. Они поклоняются огромным штормам, проносящимся над поверхностью планеты, видя в них воплощение воли Владыки бурь, бога, чей культ исповедники определили как происходящий от остатков имперской веры.

Повзрослев, каждый воин племени принимает участие в нескольких тайных обрядах и те, кто успешно проходит их, получают собственные боевые мотоциклы и начинают служить стражами племенного каравана. Живя и сражаясь в седле, эти воины способны совершать впечатляюще скоординированные манёвры. У них мало огнестрельного оружия, а боеприпасов ещё меньше, и в большинстве сражений туземцы пользуются копьями и мечами или луками со стрелами. С броней тоже непросто – лишь некоторые вожди и герои могут иметь древний флак-доспех или панцирь, а большинство воинов-байкеров носят шкуры или кольчуги. Мотоциклы обычно украшают множеством трофеев; ветераны нередко ездят на байках, расписанных племенными метками и увешанных черепами, перьями и сломанным оружием врагов.

В культуре вирбийцев прочно укоренился страх перед старыми ульями. Они верят, что там обитают чудовищные, невыразимо ужасные создания и приближаться к ульям строго запрещено. Действительно ли ульи кишат мутантами (или чем похуже) или то просто суеверия невежественных дикарей, ещё предстоит определить имперской разведке. Недавно среди племён начали ходить рассказы о тёмных существах, что по ночам приходят из старых ульев, чтобы красть женщин и детей и убивать воинов. В некоторых племенах верят, что причиной тому – появление пришельцев с небес, ведь никаких нападений «тёмных» не было, пока на планете не появились имперцы и северовцы.

Хотя несколько крупных племен заключили союз с Империумом или Северовым доминатом большинство племён-караванов придерживается нейтралитета. Туземцы не знают, что делать со странными пришельцами с небес, хотя большинство понимает, что эти необычные чужаки прибыли из мест, что легенды называют домом предков.

Грозовые шквалы Вирбия

Страшные бури – одно из самых завораживающих и опасных чудес Вирбия. Грозовые шквалы, что часто можно увидеть на горизонте, несут опустошение повсюду, где появляются. Такие шквалы могут быть самого разного цвета, но чаще встречаются синие и фиолетовые. Аборигены нередко считают появление штормов знамением, а каким именно – зависит от племени.

Грозовые шквалы возникают редко, но резко и обрушиваются на просторы Вирбия будто бы из ниоткуда. Единственный способ предугадать приближение шквала – это едва ощутимый электрический гул в воздухе, который туземцы учатся различать с рождения. Как только появляются эти признаки, остаётся лишь несколько минут, чтобы убраться пока величественный шторм не спустился на землю, разрушая всё на своём пути.

Племя Каланариса

Племя Каланариса, оно же «Племя меча, скрещённого с молнией» было одним из первых, с которым встретились имперские экспедиционные силы. Первая же встреча едва не обернулась сражением, но гвардейский священник сумел представить солдат как посланников племенного божества – Владыки бурь, которого члены Министорума быстро отождествили с Богом-Императором. Имперцы продают аборигенам оружие в обмен на ценную информацию и с тех пор используют воинов из племени Каланариса как разведчиков.

Племя было названо в честь своего первого вождя – человека по имени Урбатор Каланарис. Легенды гласят, что Каланарис был великим воином и хранителем правосудия, и его искусство обращения с «дробовиком» и боевым мотоциклом не знало себе равных. Агенты Адептус Министорум пытаются доказать, что Каланарис был героем Империума, и если их труды увенчаются успехом, он быстро станет первым вирбийским святым. По их мнению, это было бы чрезвычайно полезно для того, чтобы завоевать доверие местных и полностью подчинить их имперскому культу.

Хотя союз Гвардии с племенем ещё слаб, небольшой отряд воинов Каланариса присягнул Империуму и ныне действует вместе с маккавейским 37-м, помогая янычарам ориентироваться на планете и предупреждая о приближении большого грозового шквала.

37-й полк маккавейских янычар

Этот полк – часть второй волны имперских сил, посланных на Вирбий, и он уже понёс тяжёлые потери от партизанских действий северовцев (и тёмных эльдаров) и потерял важное подразделение в грозовом шквале. И без того не слишком веселыми маккавейцами, не сумевшими нанести врагу сокрушительный ответный удар, завладели ещё более мрачные мысли. У янычар были проблемы с тем, чтобы превратить свой лёгкий пехотный полк в полностью мобильную ударную силу, что совершенно необходимо для ведения войны на Вирбие. Их излюбленное тяжёлое оружие – ракетные установки, а штурмовое – огнемёты.

Подобно большинству маккавейцев, янычары крепки верой, и бок о бок с ними служит намного больше священников, чем в иных полках. Они верят, что отсутствие успехов на войне – лишь плоды отсутствия веры и упорно ищут следы ереси и иных грехов против Бога-Императора среди солдат Имперской Гвардии. Некоторые янычары даже верят, что союз с туземцами имеет какое-то отношение к их бедственному положению. Как бы то ни было, маккавейцы будут высматривать в персонажах следы отклонений от имперской доктрины, и обнаружение таковых может привести к серьезному напряжению или даже вспышке насилия.

Полковник Рейкс Гарн

Рейкс Гарн – мрачный командир маккавейского 37-го. За сорок лет службы в Гвардии он видел сражения на десятках миров и встречал самых страшных врагов – от мерзких ксеносов до бесчисленных толп преступников и предателей. Он побеждал превосходящих врагов и высоко держал знамя, когда миллионы сражались вокруг него.

Лишь к одной вещи не подготовил его богатый опыт – загадочное исчезновение столь многих солдат. Гарн никак не может объяснить победы домината на Вирбие. Он не уверен в том, что нужно предпринять, и прекрасно знает о падении боевого духа своих людей.

Прибытие *отделения* персонажей может стать его последней возможностью одержать славную победу, избежав позорного поражения. Гарн не может толком этого объяснить, но чутьё подсказывает ему, что прямое нападение на генерала Скара повернёт весь ход войны на Вирбие и качнёт чашу весов в пользу Империума.

Силы Северова домината

Северовцы относительно недавно на Вирбие – они развернули первый плацдарм всего лишь чуть больше года назад. Хотя среди солдат герцога есть ветераны, большинство бойцов – новички, завербованные со всех концов домината, а Вирбий – их первое поле боя.

Отчаянно уступающие имперцам и численностью и вооружением, северовцы держатся исключительно благодаря своим «союзникам»-тёмным эльдарам. Последние часто разбивают целые отряды и подразделения Имперской Гвардии, позволяя солдатам домината обобрать павших и добить выживших. Командование домината приписывает действия тёмных эльдаров некоему таинственному отряду с позывным «Кулаки Севера», надеясь, что попавшие в плен солдаты передадут эту дезинформацию имперцам, и их надежды оправдываются.

Лишь самые доверенные офицеры домината и горстка ветеранов знают о том, что тёмные эльдары на их стороне, и большинство осведомлённых об этом командиров, очень косо смотрят на подобных «союзников». Генерал Скар уверен, что ксеносы уже, по меньшей мере, дважды нападали на солдат домината во время затиший между боями. Не скажешь, сделали ли они это потому что не различают имперцев и северовцев, из мести за какие-то воображаемые обиды или исключительно со скуки.

Если сведения о союзе с командования с тёмными эльдарами выплывут наружу, реакция рядовых солдат домината может быть катастрофической. Большинство из них верит, что они сражаются во благо Империума, а настоящие предатели – их враги. Неопровержимые доказательства обратного могут посеять всеобщую панику, разброд и дезертирство в армии домината.

Генерал Гарвакс Скар

Генерал Скар – ветеран армии домината, сражавшийся с орками и имперцами на Культе и Лукии. Он не считал, что герцог Север XIII поступал правильно, расправляясь со своими советниками много лет назад, но промолчал. Теперь уже слишком поздно – предательства не обернуть вспять. Единственное, что у него осталось – славные битвы и долг перед своими людьми.

Со временем Скар все больше и больше разочаровывался в союзе с Детьми Шипов. Потакающие своим прихотям тёмные эльдары становятся всё более высокомерными и жестокими. Скар не сомневается, что если Империум будет вынужден вывести войска с Вирбия или если тёмные эльдары найдут здесь то, что ищут, то следующими жертвами кабала станут сам генерал и его люди. Какое бы там соглашение не заключил герцог с ксеносами, Скар уверен, что его безопасность им не гарантируется.

Отверженный кабал

Вирбий стал охотничьими угодьями и местом извращённых удовольствий для Детей Шипов – кабала тёмных эльдаров. Они свирепо убивают имперских гвардейцев, местных жителей и даже солдат Северова домината; с наслаждением захватывают и жестоко пытают всех, кто попадётся им в молниеносных ночных налётах. Подобно остальным тёмным эльдарам, Дети Шипов питаются душами и болью своих пленников, так что разорение Вирбия – дело для них в равной степени лёгкое и приятное.

Впрочем, отверженный кабал становится всё более и более беспокойным. Их соглашение с Севером держится в тайне, ибо только так можно сеять столько страха под покровом ночи. Лорд Кальк Вет, возглавляющий силы кабала на Вирбие, наслаждается этим обманом, но ему все меньше и меньше нравится то, что Империум приписывает его страшные деяния войскам домината.

Вирбийские тёмные эльдары – часть кабала, что действует на Внешнем фронте. Особенный интерес ксеносов вызывают слухи о том, что на одном из миров субсектора спрятана маска Вилета, могущественный артефакт, выкраденный из Комморры тысячелетия назад, обретение которого может обеспечить кабалу возвращение в Тёмный город. Если ксеносы найдут какие-то указания на то, что маска укрыта на Вирбие, они стянут сюда все силы, что смогут собрать, включая союзниц-ведьм и гемункулов, и начнут, уже не скрываясь, терзать планету в поисках столь ценной добычи. Скорее всего, это разрушит их союз с северовцами и превратит войну на Вирбие в трёхстороннюю.

Лорд Кальк Вет

Жестокий и высокомерный, лорд Кальк Вет чувствует, что его пребывание на Вирбие – пустая трата времени. Лишь страсть к загадочной Матери теней и смутные намеки на местонахождение маски Вилета, удерживают его здесь.

Корсар и сибарит, лорд Вет странствовал по пространству Каликс больше трёх сотен лет, от Коронуса до Внешнего фронта. Он с легкостью убивал архимилитантов и молодых инициатов Ордо Ксенос и не ждёт ничего иного на Вирбие.

Прибытие и назначение

«От бурь и молний, Император, сбереги нас»

- милитант-исповедник Эралн Маюл, приданный 37-му полку маккавейских янычар, декламация Феде Империалис

Первая часть приключения предоставляет игрокам возможность познакомиться с природой и обитателями Вирбия. Персонажи получают приказы, узнают кое-что о войне, на которую попали, сходятся поближе с имперскими гвардейцами, что служат здесь на передовой и запасаются снаряжением, дабы лучше подготовиться к опасностям планеты.

Предполагается, что персонажи уже прибыли на передовую заставу Эпсилон-12 – подробности их путешествия остаются на откуп ведущему. Быть может, они проделали долгий и насыщенный происшествиями (см. раздел **«Осложнения»** ниже) путь от ближайшего импровизированного космопорта, а может транспортные «Валькирии» без лишней помпы и церемоний сбросили их прямо в нужное место.

Когда персонажи получат приказы, дайте им возможность пообщаться с другими гвардейцами на заставе. *Отделение* может узнать от них бесценные сведения о своём задании и о Вирбие, лучше вооружиться и снарядиться для предстоящего путешествия в сердце территории домината.

Передовая застава Эпсилон-12

Эпсилон-12 расположена на окраине контролируемой Империумом территории, прямо перед линией фронта, и обретающиеся здесь янычары пребывают в постоянной боеготовности. Застава невелика – ряды больших палаток, бронетранспортёры, всё необходимое для них да несколько лёгких танков. Янычары готовы в переброске в любой миг – в прошлом силы домината несколько раз атаковали передовую базу, но это место, где Гвардия расположилась чуть больше недели назад, пока что избежало такой участи.

Когда персонажи будут входить в лагерь, зачитайте или перескажите следующее:

Перед вами беспорядочная, расползшаяся мешанина палаток и боевых машин, утопающая в грязной траве. Часовые, сжимающие в руках лазганы, удостаивают вас лишь короткого взгляда, после чего вновь обращают взоры к открытым равнинам Вирбия. Гвардейцы вокруг чистят оружие и боевые машины, изредка бросая на вас полный недоверия взгляд. Вдали вы слышите, как исповедник читает катехизис, моля Императора о жуткой и подлой смерти всем врагам Человечества.

База занята частью 37-го полка маккавейских янычар, и атмосфера здесь тяжелая. Очевидно, янычары уже какое-то время провели в поле и измотаны до предела. Если персонажи носят явные символы набожности, вроде печатей чистоты или аквил, которые не являются частью их униформы, или если среди них есть священник Министорума, их встретят чуть более тепло – злобных и недоверчивых взоров станет поменьше, а персонажи получат бонус **+5 ко всем тестам Товарищества** при взаимодействии с янычарами в лагере. Если же в рядах *отделения* есть псайкер или недочеловек, янычары не будут скрывать злость, что наложит штраф **-10 на все тесты Товарищества**. Если персонажи не носят знаков набожности, но и не водят компанию с теми, кого маккавейцы презирают, никаких модификаторов не будет, а янычары станут заниматься своими делами, почти не обращая внимания на персонажей. Если в *отделении* есть и то, и другое, никаких модификаторов они также не получат, а реакция маккавейцев будет смешанной.

Персонажи должны будут предъявить свои приказы и документы часовым немедленно по прибытии. Бегло их просмотрев, местные отведут новичков к свободному клочку земли, где можно раскинуть палатку и отдохнуть. У солдат есть час на обустройство, по прошествии которого появился вестовой, что вызовет командира *отделения* и лучших его бойцов (т. е персонажей игроков) на инструктаж в палатку командующего.

Почему мы?

На долю ведущего остаётся решить, почему именно персонажам игроков было доверено это важное задание. Быть может, они вызвались добровольцами на столь опасное дело, быть может – отличились раньше, а может просто успели крупно поссориться с кем-то из командиров, и это задание – лишь форма наказания для них.

В любом случае, крайне важно отметить, что персонажи – часть чего-то более крупного. На заставу они наверняка прибыли в составе взвода, и будут действовать независимым отделением лишь после того как им поставят задачу на инструктаже.

Инструктаж

Когда персонажи подойдут к палатке командира, зачитайте или перескажите следующее:

Первое, что бросается в глаза, когда вы заходите в палатку – огромный, лысый человек, сидящий за маленьким столом. Его лицо искажено, выдавая сосредоточенность на лежащих перед ним бумагах, в которых он яростно черкает автопером. Он встаёт, чтобы пронзить вас стальным взглядом.

Игрокам должно быть очевидно, что полковник ждёт должного воинского приветствия.

Полковник резко отдаёт честь в ответ. «Можете садиться, – ревёт он. – Я полковник Гарн, командир 37-го полка маккавейских янычар, и сейчас я – и ваш командир!» Он берёт указку со стола и поворачивается к большой карте на стене.

– Битва за Вирбий идёт не больно-то хорошо, – тем временем, вы замечаете на карте десятки маленьких чёрных крестов. – Северовцы ведут против нас жестокую партизанскую войну, и, кажется, мы нашли её организатора. Имперская разведка утверждает, что генерал Гарвакс Скар скрывается где-то на этом горном хребте. – Полковник с громким хрустом тычет указкой в карту – Утром мой 37-й начнёт наступление на генерала и его силы. Тем временем, вы должны найти и схватить генерала или убить его. Вы будете глубоко за линией фронта. Вы будете третьим отрядом, что мы отправим за генералом, и вы должны отравиться на рассвете. Вопросы есть?

Полковник вручает персонажам письменные приказы, в которых разъясняются цели этой специальной операции.

Первостепенная цель: найти и взять в плен или убить северовского генерала Гарвакса Скара.

Второстепенная цель: перерезать линии снабжения домината и уничтожать все встреченные силы домината.

Третьестепенная цель: разузнать, что случилось с предыдущей группой, отправленной за генералом.

Общие указания: соблюдать вокс-молчание, находясь за линией фронта.

Инструктаж должен дать понять игрокам, что скрытность, соблюдение вокс-молчания и умение не попадаться северовцам на глаза имеют первостепенную важность для успеха задания. Полковник ответит на большинство вопросов как сможет, но сочтя их ненужными, бессмысленными или глупыми, резко отмахнётся от таковых.

Вместе с приказами персонажи получают карту фронта и бумаги для получения *запрашиваемого снаряжения* у интенданта.

Запрашиваемое снаряжение

- Один подавитель сигнала;
- Одна ракетная установка;
- Две фраг-ракеты;
- Две крак-ракеты;
- Полевые пайки на месяц.

Снабжение

Склад снаряжения на Эпсилон-12 – это не более чем пара грузовиков, палатка да беспорядочная куча ящиков и контейнеров рядом с ними в задней части заставы. Бородатый интендант-маккавеец принимает запрос персонажей и выдаёт *запрашиваемое снаряжение* (см. врезку). Игроки должны предпринять тест *снабжения* (см. стр. 161). При этом обстановка на фронте считается *патовой ситуацией* (штраф -10), а задание – *жизненно важным* (бонус +20). Подробнее об этих модификаторах, см. **таблицу 6-3** на стр. 161.

Если персонажи захотят разжиться ещё каким-нибудь снаряжением, они должны будут предпринимать обычные тесты *снабжения* (см. стр. 159). При этом обстановка на фронте считается *патовой ситуацией* (штраф -10), количество полков на фронте – *рота или меньше*, задание – *жизненно важным* (бонус +20). Подробнее об этих модификаторах, см. **таблицу 6-2** на стр. 159.

Прежде чем персонажи покинут палатку интенданта, игроки могут предпринять **простой (+10) тест *«Бдительности»***. В случае успеха они краем уха услышат о стоящей за палаткой интенданта слегка повреждённой в бою «Химере» (характеристики «Химеры» см. на стр. 214). Осмотрев её и преуспев в **рутинном (+20) тесте *«Пользования техники»***, гвардейцы поймут, что её можно вернуть в строй за двенадцать часов непрерывной работы. При помощи **трудного (-10) теста *«Торговли»*** можно убедить интенданта передать им «Химеру» и нужные для ремонта запчасти. Успех в **среднем (+0) тесте *«Пользования техники»*** позволит починить машину, не опоздав ко времени отправления утром.

Осмотр заставы

После того как инструктаж будет проведен, а всё необходимое – собрано, у персонажей будет возможность свободно побродить по лагерю. Эпсилон-12 – маленькое место, и кроме палаток да боевых машин тут нет почти ничего интересного. Впрочем, любопытные игроки могут узнать больше о Вирбие от солдат, предприимчивые – махнуться с местными служаками каким-нибудь скарбом, а набожные – сходить к исповеднику в импровизированную часовню, дабы получить благословление.

У персонажей должна быть возможность узнать что-нибудь о происходящем от местных. Позвольте одному из игроков предпринять **простой (+10) тест *«Сбора информации»*** (не забывайте о возможных модификаторах на Товарищество) и сверьтесь с **таблицей 13-1**. Маккавейцы могут поделиться с героями подходящей информацией о Вирбие и его аборигенах, что изложена в начале этой главы. Если вам потребуются игромеханические характеристики солдат, используйте профиль имперского гвардейца (см. стр. 358).

Таблица 13-1 «*Сбор информации* на заставе»

Ступени успеха	Полученные сведения
1	Вскоре после высадки янычары наладили контакт с местными племенами; исповедник считает, что Вирбий был верноподданным миром Империума до того, как разразился варп-шторм.
2	Войска Северова домината ведут чрезвычайно эффективную партизанскую войну, нанося удары и отступая. Все отряды, на которые они нападали, были уничтожены до последнего человека.
3+	Солдаты, погибшие в засадах северовцев, кажется, были убиты неизвестным оружием. Более того, часть тел и солдатских жетонов пропадала – вернуть обычно удавалось не больше трети.

Персонажи могут пообщаться и с остальными янычарами на заставе. Вся Эпсилон-12 готовится к наступлению. Маккавейцы проверяют оружие и снаряжение, машины снабжения ездят туда-сюда через скопления палаток, солдат и боевой техники. Танки и артиллерийские батареи готовятся к бою, а подразделения огринов и ратлингов чистят своё оружие. На обозначенных площадках приземляются «Валькирии», высаживая солдат и грузы. Наблюдательные гвардейцы должны взять на заметку это разнообразие и вспомнить о нём в миг столкновения с тёмными эльдарами (см. раздел **«Дети Шипов атакуют»**).

Вечером маккавейцы меняют караульных и разжигают лагерные костры. Прямо перед наступлением сумерек на заставу прибывают два аборигена на боевых мотоциклах и на полчаса заходят с докладом в палатку к полковнику Гарну. К выходящим от командира туземцам подходит несколько янычар, говорят с ними о чем-то и угощают их. Остальные солдаты бросают на местных недобрые взгляды и злобно говорят между собой приглушёнными голосами, обсуждая недостаток набожности у этих «грязных дикарей».

Оба байкера-варвара – Грозосердечный Карт и Лорак, сын Кулка – принадлежат к племени Каланариса и служат янычарам разведчиками и проводниками. Если персонажи игроков приблизятся к ним и поговорят (а быть может и поделятся своими харчами), аборигены не станут запираться и будут вполне расположены поговорить о том, что творится на Вирбие с их точки зрения (подробнее см. информацию в начале главы).

Игроки могут увидеть возможность взять одного из туземцев проводником. Грозосердечный Карт будет настаивать, что должен немедленно вернуться в племя-караван, а вот Лорака (см. врезку) вполне можно уговорить сопровождать героев при помощи сред**него (+0) теста *«Обаяния»*** (с бонусом +10 или даже +20, если посулить что-нибудь стоящее). Также персонажи могут «привлечь» Лорака на имперскую службу, прибегнув к **трудному (-10) тесту *«Запугивания»***. Если варвара удалось убедить или запугать, он временно присоединится к *отделению*.

Лорак, сын Кулка

Лорак – отважный воин из племени Каланариса. Он такой же рябой, покрытый шрамами и увешенный устрашающими трофеями, как его мотоцикл. Лорак носит меч и кольчугу, но недавно научился стрелять из лазгана, который дали ему янычары.

В ходе задания, Лорак будет нередко делиться с гвардейцами историями из своей жизни на Вирбие. Он видел много битв – и с враждебными племенами-караванами, и с северовцами. У Лорака есть жена и трое маленьких детей, что остались в племени-караване.

Лорак использует профиль вирбийского воина-байкера (см. стр. 398), но также имеет лазган.

Эффект: как разведчик для *отделения*, Лорак предоставляет ему бонус +20 к тестам *«Навигации (Планетарная)»* и *«Выживания»* на Вирбие.

В тылу врага

«Мы потеряли связь с взводом Гамма. Повторяю, мы потеряли связь с вводом Гамма»

- вокс-передача Северова домината

На рассвете следующего дня, полностью снаряжённые и проинструктированные персонажи должны быть готовы к выходу в дикие края Вирбия на поиски своей цели. Горный хребет, где, по мнению имперской разведки, отсиживается генерал Скар, весьма велик и обшаривать его можно месяцами или даже годами. Хотя изначально у персонажей нет никаких подсказок, где примерно искать генерала, вскоре *отделение* получит ценные сведения, что сузят район поисков.

Этот раздел описывает трудности, с которыми *отделению* придётся столкнуться во время поисков логова Скара. Обязательно устройте два важных *события* – обнаружение места, где погиб отряда янычар и нападение на автоколонну северовцев. Игроки должны поучаствовать в этих двух событиях, чтобы узнать всё, что требуется для нападения на лагерь генерала. Кроме того, здесь же описано несколько необязательных *событий-осложнений*, которые ведущий может применить, чтобы добавить в сюжет боёв, общения или напряжения – в зависимости от нужд и предпочтений игроков.

В ходе этой части приключения персонажи встрянут в первые стычки с северовцами на Вирбие, обнаружат лагерь генерала Скара и, вероятно, разживутся ценными разведданными о тактике домината и его действиях.

Гвардия выдвигается

Когда *отделение* собирается на задание, остальная часть полка готовится к крупному наступлению. Когда *отделение* будет покидать лагерь, зачитайте или перескажите следующее:

С рассветом передовая застава оживает. Строятся и выдвигаются вперед взводы и роты, грохочут моторами танковые и артиллерийские колонны. Взмывают ввысь полковые знамёна, и тысячи гвардейцев разбиваются на группы, каждая из которых будет выполнять свою роль на поле брани.

Помните, что в этих краях бушуют битвы, и ведущему стоит в подходящий миг напоминать персонажам о близких или далёких сражениях. Скорее всего, они решат держаться подальше от боестолкновений, но вы можете описывать звуки перестрелок и эхо взрывов, доносящееся из-за холмов, налёты авиации и с визгом пролетающие над головами артиллерийские снаряды, клубы дыма и яркие вспышки, озаряющие ночное небо.

Боевая техника

Этот сценарий предполагает, что персонажи – солдаты пехотного полка. Если это не так, в приключение нужно будет внести несколько изменений. Они изложены во врезках, озаглавленных **«Боевая техника»**.

События в ходе «В тылу врага»

События, что могут произойти в ходе этой части приключения могут меняться в зависимости от бонусов и штрафов, описанных в разделах **«Ориентирование на местности»**, **«Игра в прятки»** и **«Уровень тревоги»**. Ведущему необходимо ознакомиться с данными разделами, прежде чем вести эту часть приключения.

Ориентирование на местности

Персонажи должны полагаться на своё умение находить верную дорогу и ориентироваться на местности, чтобы достичь цели. На пути через открытые равнины Вирбия, его леса, холмистые предгорья и наконец, горы, *отделение* будет вынуждено двигаться к цели, постоянно избегая внимания северовцев. Ознакомьтесь с картой, где указано, какую местность игрокам предстоит пересечь. Линия фронта проходит примерно в семидесяти километрах от заставы Эпсилон-12, а лагерь генерала расположен где-то в ста двадцати километрах от неё по другую сторону.

За каждый день, который персонажи двигались к цели, они должны предпринять **простой (+10) тест *«Навигации (Планетарная)»***. В случае провала, они никак не продвигаются к цели в этот день. Несколько дней последовательных провалов покажут, что *отделение* наткнётся на собственные следы и осознает, что заблудилось.

На Вирбие есть три типа ландшафта – луга, леса и горы. Луга – самая простая для путешествия, но и самая открытая местность. *Отделение* не получает штрафов на тесты *«Навигации»*, но войскам домината будет легче их заметить. В лесах ориентироваться труднее – персонажи получают штраф, который искупается тем, что в лесу проще прятаться от северовцев. Наконец, горы не дают никаких преимуществ – там и труднее ориентироваться, и легко попасться на глаза врагу. Конкретные цифры указаны в **таблице 13-2 «Бонусы и штрафы за окружающую местность»**.

Хотя персонажи имеют некоторую власть над тем, насколько быстро и эффективно они могут передвигаться, крайне важно, чтобы они посетили два следующих *события*:

Обнаружение пропавшего отряда: вскоре после того как *отделение* пересечёт линию фронта, у них появится возможность разузнать судьбу своих предшественников. Пусть игроки бросят **рутинный (+20) тест *«Выживания»***. В случае успеха, персонажи замечают следы гусениц «Химеры». Если пойти по этим следам, то примерно через пять километров можно обнаружить место гибели отряда (см. раздел **«Пропавший отряд»** ниже).

Перехват колонны: когда персонажи узнают о регулярных колоннах снабжения (из дневника пропавшего отряда), им необходимо будет перехватить её. Персонажам будет известно место, но не время, так что им нужно приготовиться к долгому ожиданию и организации засады.

Если игроки не захотят искать пропавший отряд или не смогут сделать это, ведущий может просто устроить им «случайную» встречу с колонной.

Таблица 13-2 «Бонусы и штрафы за окружающую местность»

Тип местности	Модификатор *«Навигации»*	Модификатор *«Скрытности»*	Модификатор *скорости*
Луга	+20	-10	Нет
Леса	+10	+20	Ополовинивается
Горы	Нет	Нет	Ополовинивается

На подножном корму

Хотя на базе *отделение* получает провианта на месяц, может случиться, что месяц пройдёт, а генерал так и не будет найден. Если ведущий хочет отразить проблемы, возникающие при нехватке еды – а это настоящий бич всех развернутых в поле подразделений Имперской Гвардии – он может воспользоваться следующими правилами:

Половинные пайки: если запасы продовольствия уже начали показывать дно, гвардейцы могут попробовать растянуть их. Перейдя на половинные пайки, *отделение* удваивает время, на которое хватит оставшихся у них запасов, но все персонажи получают штраф -10 на все тесты Выносливости и *«Командования»* пока живут на столь скудных харчах.

Фуражировка: отряд может попробовать выживать на подножном корму. За каждые пять часов, потраченных на поиск и сбор еды, каждый занимающийся этим персонаж может предпринять **средний (+0) тест *«Выживания»***. За каждую ступень успеха он набирает достаточно сытной, но отвратной на вкус вирбийской еды – клубней, кореньев и прочего – которой одному члену отряда хватит на один день. Персонажи, идущие на фуражировку в лесах, получают бонус +10 к тесту, а в горы – штраф -10. Помните, что подножный корм тоже можно растягивать, как описано выше.

Игра в прятки

Для персонажей очень важно не попасться на глаза северовцам и не наделать шуму во время поисков логова генерала. Это в первую очередь, тайная операция, и умение отряда действовать скрытно – ключ к успеху.

В целом, персонажи могут прятаться от войск домината при помощи состязательных тестов. В большинстве случаев требуется **средний (+0) состязательный тест *«Скрытности»*** (подобнее см. ниже).

Кроме того, существует несколько тактических решений, которыми может воспользоваться *отделение*, чтобы увереннее дурить своих врагов.

Применение камуфляжа: подходящий камуфляж поможет гвардейцам незаметно проскакивать мимо северовцев. Носящие камуфляж персонажи или боевые машины, использующие маскирующие сети, получают бонус +10 к состязательным тестам *«Скрытности»*, когда дело происходит в полевых условиях.

Передвижение в ночное время: *отделению* будет куда легче оставаться незаметными, если оно будет действовать только под покровом ночи. Персонажи получают бонус +10 к состязательным тестам *«Скрытности»*, когда действуют ночью.

Оперативно-стратегические меры по введению противника в заблуждение: если отряд уничтожит северовский патруль или перехватит колонну снабжения, к гвардейцам в руки попадёт униформа и снаряжение, с помощью которого они смогут замаскироваться под бойцов домината. Позвольте такому *отделению* применять **средние (+0) состязательные тесты *«Обмана»*** вместо любых состязательных тестов *«Скрытности»*, которые им приходилось бы проходить, добавив бонус +10 за то, что северовцы не ожидают от врага подобного. Само собой, приближаясь к местам боёв, гвардейцы рискуют пострадать от дружественного огня.

Если игроки никак не могут сообразить, как им действовать для того, чтобы оставаться незаметными для врага, ведущий может позволить одному из персонажей пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** и дать небольшую подсказку или указать на тактическую возможность за каждую ступень успеха.

Помните, что местность, по которой движутся персонажи, даёт бонусы и штрафы на их состязательные тесты *«Скрытности»* (см. **таблицу 13-2 «Бонусы и штрафы за окружающую местность»**).

Уровень тревоги

Персонажей, что не заботятся о скрытности, ждут последствия. Открытые и вредоносные для домината действия *отделения* всё больше будоражат северовцев. Всякий раз, когда *отделение* нарушает вокс-молчание или попадается на глаза патрулю и позволяет ему доложить об этом вышестоящим, штабисты домината регистрируют контакт с врагом. Как только количество контактов сравняется с необходимым для повышения *уровня тревоги*, этот уровень повышается, и доминат предпринимает ответные действия (см. **таблицу 13-3**). За каждые три дня, которые *отделение* оставалось незамеченным, *уровень тревоги* падает на единицу.

Если *отделение* продолжает нагло переть в лоб и открыто навязывать северовцам бой, ведущий может прибегнуть к альтернативной концовке приключения. Когда *отделение* наведёт достаточно шороху, чтобы получить *уровень тревоги* 4, их немедленно атакуют тёмные эльдары, и исход этого боя может послужить «ложной» концовкой всего сценария.

Таблица 13-3 «Уровень тревоги сил домината»			
Уровень тревоги	**Обозначение**	**Количество контактов для повышения уровня тревоги**	**Действия домината**
0	Ничего	1	**Спокойствие:** северовцы пребывают в полном неведении о присутствии *отделения*.
1	Рекомендуется соблюдать осторожность	2	**Тревога:** северовцы получают бонус +10 к тестам *«Бдительности»*, предпринятым для того чтобы заметить *отделение* при активном его поиске.
2	Запрос подкреплений	3	**Усиление патрулей:** доминат усиливает патрули, посылая больше людей и боевой техники (см. описания патрулей).
3	Приоритетная цель	4	**Поддержка авиации и обходные маневры:** доминат высылает в последнее известное местоположение *отделения* авиацию и три-четыре ликвидационных отряда, что действуют сообща, в попытках окружить и уничтожить *отделение*.
4	Помощь тёмных эльдаров	-	**Атака тёмных эльдаров:** *отделение* «заслужило» внимание тёмных эльдаров – они атакуют его немедленно (см. раздел **«Дети Шипов атакуют»**, но описанные там события происходят прямо здесь и сейчас).

Пропавший отряд

Первое обязательное *событие* – это обнаружение *отделением* места гибели отряда своих предшественников. Эти бойцы были посланы за генералом Скаром месяц назад. Они собрали некие разведданные, но попались тёмным эльдарам, и были убиты или захвачены в плен.

Когда персонажи приблизятся к месту гибели отряда, зачитайте или перескажите следующее:

Перед вами – пожженные и поломанные останки «Химеры». Боевая машина разрублена на две ровные половины от башни до гусениц. Металл рядом с линией разреза покорёжен, оплавлен и закопчён. Вокруг разбросаны трупы гвардейцев – некоторые разорваны на части, некоторые всё ещё сжимают оружие. Это ужасное зрелище.

При виде растерзанных тел своих товарищей, все персонажи немедленно получают 1к5 *очков безумия*. Однако здесь можно найти немало разных улик. Во-первых, персонажи, скорее всего, никогда раньше не встречали оружия, из которого были убиты эти гвардейцы. **Среднего (+0) теста *«Обыденного знания (Внешний фронт)»*** достаточно для того, чтобы осознать, что это явно не обычное оружие северовцев. «Химера» была уничтожена тепловым копьём, страшным сочетанием мельты и мощного лазера, выстрел которого развалил бронетранспортёр надвое. Трупы маккавейцев носят следы попаданий осколкового оружия и ударов клинками. **Простой (+10) тест *«Медики»*** поможет обнаружить маленькие осколки кристаллов и страшные рваные раны, показывающие, как именно янычары встретили свою смерть. Если игрокам придёт в голову мысль собрать жетоны-когномены павших, они обнаружат, что здесь лежат всего десять трупов, при том, что в отряде было пятнадцать бойцов. Игрокам это пока неизвестно, но остальные живыми попали в руки тёмных эльдаров, которые будут пытать их или продадут в рабство (также см. раздел **«Пещера»**, где описывается судьба этих гвардейцев).

Если персонажи обладают нужными знаниями, улики могут много поведать о судьбе отряда. По решению ведущего, персонажи, определив, как были убиты янычары, могут предпринять **средний (+0) тест *«Запретного знания (Ксеносы)»***.

● **Одна ступень успеха:** это оружие совершенно очевидно ксенопроисхождения.

● **Две и более ступени успеха:** оружие такого типа часто используется эльдарами. Северовцы могли достать его, или даже заключить союз с самими эльдарами.

● **Пять и более ступеней успеха:** такое оружие использует секта носящих чёрное эльдаров, которые – если верить слухам – отличаются от остальных своих сородичей особенной злобностью и порочностью. Применение такого оружия – страшная ересь, и если Северов доминат действительно вступил в союз с этими ксеносами, его преступления против Бога-Императора умножились тысячекратно.

Наконец, персонажи могут обнаружить журнал боевых действий, что вёл командир. **Простой (+10) тест *«Бдительности»*** поможет заметить под какими-то обугленными обломками почти нетронутый инфопланшет. **Очень лёгкий (+40) тест *«Пользования техники»*** – это всё, что требуется, чтобы заставить его снова заработать.

Журнал состоит из отчётов по снабжению и размышлений о милосердии Бога-Императора, но одна запись представляет для персонажей особенный интерес. Зачитайте или перескажите следующее:

«Сержант Ар Илларен, 37-й полк маккавейских янычар, журнал боевых действий 512.01.32. Неправомочный доступ к этому документу – преступление против Империума, наказанием за которое будет смерть.

Это уже третья неделя нашей вылазки на территории Северова домината. Потери минимальны, запасы еды и топлива в норме. До сих пор никаких следов нашей цели, но во время крайней разведки были обнаружены регулярные перемещения автоколонны, вероятно, снабжающей базу генерала. Расписание движения колонн пока не установлено, но наш топограф нанёс на карту предполагаемый маршрут следования, так что теперь остаётся только ждать следующей. Мы перехватим колонну, выбьем из них, где скрывается генерал, уничтожим его и вернёмся в наш полк героями.

Император защищает! Конец записи»

На инфопланшете есть маршрут движения колонны. Больше ничего интересного здесь нет.

Колонна снабжения

Прежде всего, персонажи не узнали из журнала расписания автоколонны. Гвардейцы не знают, сколько им придётся ждать – быть может, недели, быть может – месяцы. Необходимость ждать неизвестно сколько, постоянно прячась от северовцев, может стать неплохим источником драмы.

Вообще-то следующая колонна должна ехать через две недели после той, о которой говорилось в журнале янычаров, но если ведущему и игрокам нравится играть с северовцами в кошки-мышки или если ведущий хочет усложнить персонажам жизнь, колонна может и задержаться.

Ожидание колонны – само по себе непростое дело (см. разделы **«Ориентирование на местности»**, **«Игра в прятки»** и **«Осложнения»**). Использование местности и скрытность лучше всего помогут персонажам избежать внимания домината и дождаться колонны.

Кроме того, существует несколько тактических решений, которыми может воспользоваться *отделение* при атаке на колонну.

Засада: персонажи должны засесть на пути следования колонны и преуспеть в **среднем (+0) состязательном тесте *«Скрытности»***. Успешная организация засады приведёт к тому, что атакованные северовцы будут застигнуты *внезапностью*.

Наблюдение: небольшой подвижный отряд может следовать за колонной, в то время как остальная часть *отделения* будет ждать в безопасном месте. Координировать свои действия при необходимости поддерживать вокс-молчание будет весьма непросто, но мало-мальски изобретательные гвардейцы без проблем сварганят малозаметную систему подачи сигналов. Используя такую тактику, *отделение* сможет проследить за колонной, пользуясь бонусами на *«Скрытность»*, что предоставляет местность, при том, что большая часть *отделения* будет скрыта.

Оперативно-стратегические меры по введению противника в заблуждение: если *отделение* располагает трофейной униформой или техникой домината, они могут приблизиться к колонне, выдавая себя за патруль. Это требует успеха в **среднем (+0) состязательном тесте *«Обмана»***, к которому персонажи получают бонус +15 за то, что их форма и техника – настоящие.

Слежка: персонажи могут решить следовать за колонной туда, куда она направляется, не вступая в бой. *Отделение* должно пройти **простой (+10) тест *«Выживания»***, чтобы успешно проследовать за колонной в лагерь генерала. Ведущему нужно будет немного скорректировать происходящее в третьей части приключения, чтобы отразить то, что колонна прибыла туда.

Если игроки никак не могут сообразить, как половчее перехватить колонну, ведущий может позволить одному из персонажей пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** и дать небольшую подсказку или указать на тактическую возможность за каждую ступень успеха.

Сама колонна состоит из двух грузовиков и десятка солдат Северова домината (см. стр. 399-400). При нападении солдаты попрячутся в грузовиках и будут вести ответный огонь как смогут. Как только две трети северовцев будет убито или сильно ранено (т. е., получит критический урон), оставшиеся сдадутся. **Средний (+0) состязательный тест *«Запугивания»*** или ***«Допроса»*** – это всё, что требуется гвардейцам, чтобы выбить из своих пленников местонахождение базы генерала.

Боевая техника

Добавьте два сопровождающих колонну разведывательных шагохода «Часовой» (см. стр. 216), вооруженных лазерными пушками.

Осложнения (необязательные события)

Кроме описанных выше обязательных событий, существует множество дополнительных, которые ведущий может вставлять в сюжет, чтобы дать игрокам прочувствовать, каково действовать в тылу врага.

Каждые два-три дня, что *отделение* проводит на вражеской территории или тогда, когда ведущий сочтёт этот нужным, он может делать бросок по **таблице 13-4 «Осложнения»** или просто выбирать из неё подходящий пункт.

Таблица 13-4 «Осложнения»

Бросок к100	Осложнение
1-20	Пехотный патруль
21-40	Механизированный патруль
41-55	Передвижение войск
55-65	Яростная битва
65-74	Грозовой шквал
75-89	Налёт авиации
99-00	Племя-караван (перебросьте кости, если этот результат выпадает второй раз)

Войска домината

Эти события отражают перемещения северовских солдат у линии фронта. На *уровне тревоги* 0 или 1 (см. **таблицу 13-3**), персонажи могут встретиться лишь с разведывательными патрулями. Когда *уровень тревоги* возрастает до 2, командование неприятеля начинает посылать за *отделением* ликвидационные отряды, скрыться от которых немного труднее. Не забывайте о модификаторах, что описаны в разделах **«Ориентирование на местности»** и **«Игра в прятки»**, а прямое столкновение с северовцами – верный путь повысить *уровень тревоги* (см. раздел **«Уровень тревоги»**).

Разведывательный патруль: чтобы скрыться от него, достаточно **среднего (+0) состязательного теста *«Скрытности»*** (не забывайте о модификаторах из **«Ориентирования на местности»** и **«Игры в прятки»**).

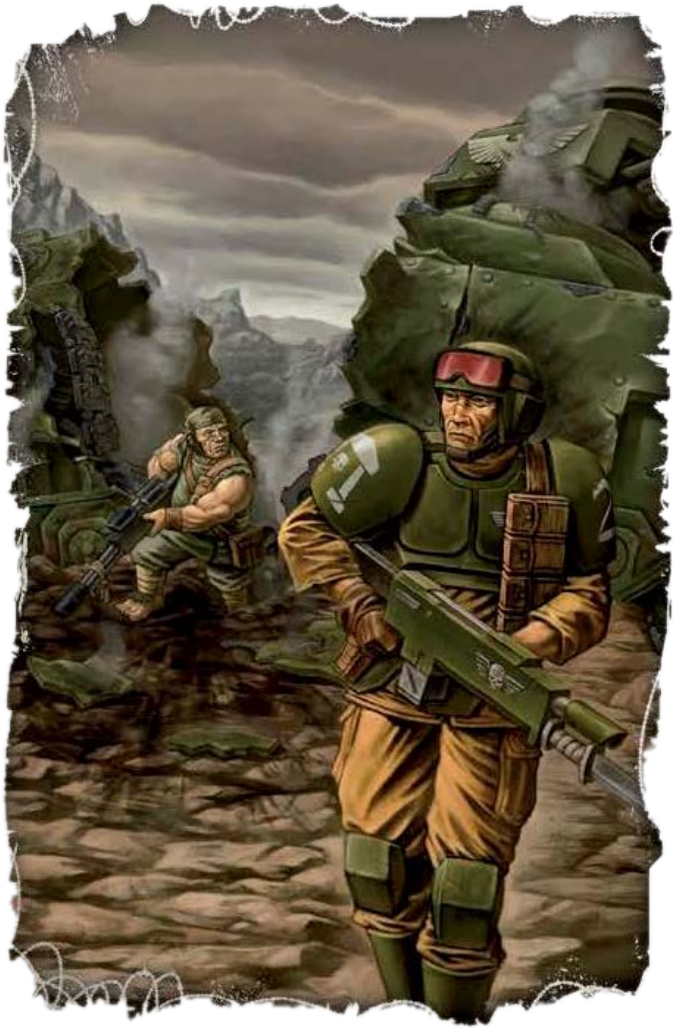
Ликвидационный отряд: чтобы скрыться от него, достаточно **среднего (+0) состязательного теста *«Выживания»*** в дополнение к **среднему (+0) состязательному тесту *«Скрытности»*** (не забывайте о модификаторах из **«Ориентирования на местности»** и **«Игры в прятки»**).

Пехотный патруль

Пехотный патруль состоит из шести солдат Северова домината (см. их профили в приложении). Расширенный пехотный патруль (которые появляются при *уровне тревоги* 2 или выше) состоит из десяти солдат.

Механизированный патруль

Механизированный патруль состоит из восьми солдат Северова домината (см. их профили в приложении), едущих в «Химере» (см. стр. 214). Расширенный механизированный патруль (которые появляются при *уровне тревоги* 2 или выше) также включает в себя разведывательный шагоход «Часовой», вооруженный автопушкой (см. стр. 216).



Передвижение войск

Персонажи встречают целую роту Северова домината. Около трёх сотен солдат, а также приданные им вспомогательные части идут на фронт. Чтобы скрыться от них, достаточно **среднего (+0) состязательного теста *«Скрытности»*** (не забывайте о модификаторах из **«Ориентирования на местности»** и **«Игры в прятки»**). В отличие от описанных выше патрулей, эта рота не будет преследовать персонажей – у неё есть другие задачи. В худшем случае, заметившие гвардейцев северовцы, отправят за ними патруль или два.

Яростная битва

Персонажи выходят к месту жаркого боя между маккавейскими янычарами и солдатами Северова домината. На каждой стороне сражается примерно тысяча человек. Задолго до того, как персонажи увидят бой, до них донесутся звуки лазерных выстрелов и грохот артиллерии. Если заслышав такое, герои решат ретироваться, то и звуки будут постепенно утихать.

Налёт авиации

Несколько северовских «Валькирий», что составляют всю их авиацию, время от времени патрулируют воздушное пространство домината. Персонажи должны преуспеть в **простом (+10) тесте *«Скрытности»*** для того, чтобы остаться незамеченными для самолётов. В случае провала, пилоты доложат о враждебном контакте (см. раздел **«Уровень тревоги»**) и передадут координаты *отделения* наземным силам домината.

Вирбийские события

Эти события отражают опасности и возможности, которые можно повстречать на этой планете.

Грозовой шквал

Персонажам придётся побегать наперегонки с вирбийским грозовым шквалом. Этих природных аномалий легко избежать при помощи **простого (+10) теста *«Выживания»*** – в случае успеха, *отделение* будет в безопасности. Если отряд сопровождает Лорак, то благодаря его опыту, этот тест проходится автоматически. Провал теста означает, что гвардейцы неверно предугадали передвижение шквала и им придётся бежать, сломя голову, побросав часть своего снаряжения на растерзание шторму (по решению ведущего, оно может быть уничтожено).

Племя-караван

Персонажи встречаются с большим племенем-караваном. Их больше тысячи человек – и воинов и нонкомбатантов. Крупные машины едут в центре каравана, по бокам их прикрывает множество воинов-байкеров. Северовцы предпочитают держаться от вирбийцев подальше, не желая затевать войну и с ними… по крайней мере, пока.

Обитатели каравана изначально *равнодушны* к персонажам (см. раздел **«Взаимодействие»** на стр. 296), но это отношение можно изменить мудрым применением *социальных* умений. Если отряд сопровождает Лорак, гвардейцы получают бонус +10 ко всем *социальным* тестам при общении с обитателями племени-каравана. У аборигенов почти нечего сторговать, кроме еды, но дружеские связи с ними могут очень пригодиться в будущих приключениях на Вирбие. При помощи **трудного (-20) теста *«Торговли»*** и достаточно ценного предмета для обмена, персонажи могут даже разжиться вирбийским боевым мотоциклом (характеристики см. стр. 399). За каждую ступень успеха в тесте можно получить один мотоцикл. В остальном, эта встреча – просто любопытное дорожное происшествие.

Если персонажи расскажут вирбийцам, что они направляются к горному хребту, байкеры-варвары будут убеждать их не ходить туда. Их легенды говорят, что те горы – дом для великого зла, и их надо избегать любой ценой.

Если вам понадобятся характеристики вирбийцев, см. профиль вирбийского воина-байкера в приложении.

Боевая техника

Усильте механизированные патрули средним танком «Леман Русс» с тяжелым болтером. Усильте пехотные патрули одним пехотинцем с ракетной установкой, снаряжённой крак-ракетами, и одним пехотинцем с мельтой.

Лагерь генерала

«Мы готовы ко всему, и мы будем исполнять наш долг, потому что это всё, что у нас осталось»

- генерал Гарвакс Скар

Этот раздел описывает завершающую часть приключения. Персонажи успешно установили местонахождение базы и проникают туда, чтобы захватить или убить генерала Скара. В этот миг, Дети Шипов, узнав о присутствии гвардейцев, атакуют их. Будучи в безнадежном меньшинстве, солдаты вынуждены с боем отступать к имперским позициям в надежде выжить.

Проникновение в лагерь, встреча с генералом, первое столкновение с Детьми Шипов и возвращение на Эпсилон-12 – главные задачи, стоящие перед *отделением* в этой части приключения. Также у них будет возможность собрать разведданные, а проницательные игроки также смогут обнаружить пропавших членов отряда и узнать, какие тайны скрывает лагерь.

В конце этой части, персонажи, если они сумели успешно проникнуть на базу генерала, нейтрализовать его самого, столкнуться с тёмными эльдарами и вернуться на имперскую территорию, могут передать своим командирам важнейшую для этой войны информацию. То, будет ли задание считаться успешно выполненным, сильно зависит от того, как персонажи решат вставшие перед ними в этой части задачи.

Проникновение в лагерь

Гарвакс Скар свил себе гнёздышко у вершины одной из самых величественных гор Вирбия. Это весьма небольшая база, всего несколько зданий, но этот скромный штаб служит генералу для координации действий войск по всему фронту.

Лагерь построен на руинах намного более древней базы, видевшей ещё времена старого Вирбия. Она воздвигнута на вершине системы пещер, что ведёт ко входу в один из заброшенных подземных ульев Вирбия. В этих кавернах тёмные эльдары и устроили своё логово, из которого они могут нападать на врагов домината, захватывать рабов и тешиться грабежами.

Расположенные на базе войска Северова домината превосходят гвардейцев числом, так что при проникновении или штурме необходима осторожность. Существует несколько тактических решений, которыми *отделение* может воспользоваться для того, чтобы попасть в лагерь.

Скрытное проникновение: *отделение* может попытаться пробраться в лагерь незамеченными. На стенах стоят караульные, и чтобы тихо подобраться к ним, требуется **средний (+0) состязательный тест *«Скрытности»***. Если персонажи без излишнего шума смогут обезвредить постовых до того, как те успеют предпринять какое-нибудь ответное действие (в том числе, во время раунда *внезапности*), то смогут пробраться в лагерь незамеченными. Если *отделение* действует под покровом ночи, оно получает **бонус +10 к тестам *«Скрытности»***.

Также *отделение* может захотеть проникнуть в лагерь с относительно неохраняемой стороны, спустившись по горному склону. Это требует **простого (+10) теста *«Атлетики»***. Спустившись таким образом, гвардейцы окажутся прямо перед входом в логово тёмных эльдаров.

Маскировка: *отделение* может попасть внутрь, полагаясь на хитрость и обман. Гвардейцы могут выдать себя за прибывшую колонну снабжения, если им удалось захватить её, не сильно повредив. Это требует **среднего (+0) состязательного теста *«Обмана»***. Если персонажи успешно попадут в лагерь в личинах снабженцев, им велят разгрузить свои машины на складе. Там их будут сопровождать двое солдат, но если гвардейцы решат напасть на них, северовцы будут автоматически застигнуты *внезапностью*. Опять же, если персонажи смогут не сильно нашумев, убить охранников, прежде чем наступит их ход в бою, тревога на базе не поднимется.

Лобовой штурм: информация, собранная персонажами ранее, должна была внушить им мысль, что открыто атаковать базу – безрассудно храбрая идея. Если *отделение* все же решило поступить именно так, весь гарнизон будет поднят по тревоге и займет оборонительные позиции. После двух раундов боя сам генерал Скар появится на передовой и лично вступит в сражение (см. раздел **«Бой с генералом Скаром»**). После пяти раундов боя появятся тёмные эльдары (см. раздел **«Дети Шипов атакуют»**).

Если игроки никак не могут сообразить, как лучше проникнуть в лагерь, ведущий может позволить одному из персонажей пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** и дать небольшую подсказку или указать на тактическую возможность за каждую ступень успеха.

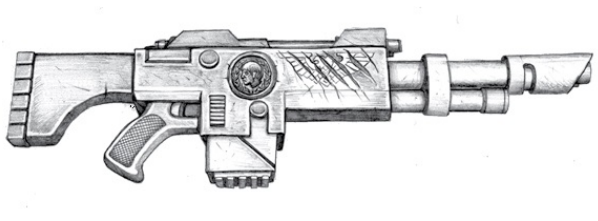
Если персонажи уже имели проблемы с тем, чтобы незаметно проползти под радарами Северова домината, то пролезть в лагерь тихой сапой им будет ещё сложнее. В зависимости от *уровня тревоги*, охраняющие лагерь солдаты получают бонусы к тестам *«Бдительности»* и *«Проницательности»* – бонус +10 на *уровне тревоги* 1-2 и бонус +20 на *уровне тревоги* 3 и выше.

Если *отделение* сопровождает Лорак, он откажется приближаться к лагерю. Он предостерегает персонажей, говоря, что горы – запретное, опасное и скверное место, и если они пойдут дальше, ничем хорошим это не кончится. Если ни один из *членов отделения* не преуспеет в **трудном (-10) тесте *«Командования»*** или **сложном (-20) тесте «*Обаяния*»** или ***«Запугивания»***, Лорак откажется сопровождать персонажей в лагерь. Он всеми силами будет убеждать гвардейцев повернуть назад с неприкрытой дрожью в своем обычно твёрдом голосе настоящего воина.

Ворота и сторожевая башня

Ворота и сторожевая башня – первая линия обороны лагеря. На *уровне тревоги* 0-1 ворота охраняются парой ударных пехотинцев (см. их профили в приложении), а на башне находится ещё один «ударник»-снайпер. На *уровне тревоги* 2 и выше, все посты удваиваются – ворота стерегут четверо пехотинцев, а на башне располагаются два снайпера.

Сторожевая башня – пятиметровое сооружение из пластбетона, с лестницей, ведущей наверх. Ворота заперты на цепной привод. Весь лагерь окружает трёхметровая стена с колючей проволокой наверху.



Казарма

Это крупное пластбетонное здание, внутри которого стоят ряды коек и солдатских сундуков. Всего здесь обитает шестьдесят служащих в лагере ударных пехотинцев (профили см. стр. 399). Те, что не на посту – отдыхают здесь, играют в карты или чистят оружие. Караулы и патрули меняются каждые три часа.

Казарма – древнее здание, и замок на его взрывостойких дверях неисправен. Персонажи могут намеренно устроить короткое замыкание в механизме дверей при помощи **трудного (-10) теста *«Пользования техники»***. Это займёт две минуты, а северовцам понадобится около пятнадцати минут для того, чтобы заставить заклиненную таким образом дверь открыться.

Склад

Ещё одно большое пластбетонное здание с широкими дверьми для грузовиков. Все лагерные боеприпасы, провиант и другие припасы хранятся здесь.

Персонажам может прийти в голову взорвать склад для того, чтобы отвлечь внимание. **Простой (+10) тест *«Пользования техники»*** (см. врезку **«Подрывное дело»** на стр. 122) позволит заминировать сложенные там боеприпасы. Это весьма эффективный способ отвлечь внимание и посеять хаос в лагере. Услышав взрыв, все служащие в лагере бросятся к складу тушить пожар, что даст *отделению* свободно перемещаться по базе в течение 1к3 часов (если их не заметят раньше).

Боевая техника

Добавьте один «Леман Русс Покоритель» (см. стр. 213) с тяжёлым болтером перед складом. Пока в лагере не поднялась тревога, этот танк пустует.

Штабной бункер

Это пластбетонное здание служит генералу Скару штабом. Главный вход приведет персонажей в зал совещаний. В зале есть ещё три двери. По левую руку расположена вокс-рубка, откуда Скар координирует действия войск в поле, прямо – вход в офицерские помещения, дверь справа ведёт в жилище самого генерала.

Зал совещаний

Переднее помещение бункера. Здесь генерал со своими офицерами проводит почти каждый день (см. раздел **«Бой с генералом Скаром»**), склонившись над картами и докладами. **Средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** позволит персонажу быстро в общих чертах понять стратегию Северова домината на Вирбие. Если у персонажа есть хотя бы полчаса на то, чтобы изучить карты и рапорты, тест становится **рутинным (+20)**. Эта информация может очень помочь Империуму на Вирбие, если персонажи сумеют доставить её полковнику Гарну.

Вокс-рубка

Это просто комната, где два ударных пехотинца постоянно работают с вокс-пультами. Кроме аппаратуры здесь есть пара свитков с текущими вокс-кодами Северова домината. Они позволят персонажам прослушивать переговоры северовцев, но устареют через неделю или около того.

Смышлёные персонажи могут усесться за вокс и отдавать ложные приказы (при помощи **трудного (-10) теста *«Обмана»***), заставляя войска домината в округе бессмысленно перемещаться, сбивая их с толку или даже вынуждая открывать огонь друг по другу.

Офицерские помещения

Офицеры, что служат при генерале Скаре, сделали эти комнаты своим домом. Всего здесь шесть офицеров, трое из которых всегда на дежурстве. Здесь нет почти ничего интересного, кроме личных дневников и вещей офицеров. Ничего особенно любопытного в дневниках не найти, но в некоторых упоминается, что северовцы координировали свои действия с некими неназванными ксеносами – ведущий может использовать это как предвестие скорого появления тёмных эльдаров, а *отделение* – как лишнее доказательство глубины предательства северовцев.

Жилище Скара

Здесь живёт генерал Скар. Это почти пустая комната – здесь есть лишь кровать, стол с кое-какой недоеденной пищей и наставления по тактике на полках. Скар спит в этой комнате по четыре-пять часов в сутки. Остальное время он отдаёт работе в зале совещаний или переговорам с лордом Кальком Ветом в тех редких случаях, когда тёмные эльдары вызывают его на встречу.

Пещера

В задней части лагеря располагается вход в большую и зловещую пещеру, что служит логовом для тёмных эльдаров и входом в скрытый, заброшенный улей.

Зев пещеры

Пятиметровый зев пещеры расположен в горе в задней части лагеря. Именно здесь окажутся персонажи, если спустятся в лагерь по горному склону. Если Дети Шипов не покинули лагерь, один кабалит (см. стр. 343) будет стоять здесь на страже.

Логово

Десятиметровый туннель ведёт в каверну, где Дети Шипов живут, хранят добычу и технику. Кабалиты будут находиться здесь, если не охотятся за имперцев (подробнее эльдары описаны в разделе **«Дети Шипов атакуют»**). Ксеносы проводят время, сражаясь друг с другом в ритуализированных поединках, пытая пленников и страстно ожидая нового набега на Вирбий, новых убийств, грабежей и пленников.

Камера пыток

Темные эльдары отвели небольшую боковую часть пещеры под камеру пыток для пленников. Здесь лежат трупы в разных стадиях разложения, у которых отрезали части, чтобы превратить их в устрашающие трофеи. В центре помещения стоит странная ксеноштуковина, к которой привязаны пятеро пленников. Само устройство чёрно как смоль и из него симметрично торчат стеклянные шипы, наполненные чем-то болезненно-зелёным и пузырящимся. Множество увенчанных иглами кабелей присоединяет пленных к непонятной машине. Несчастные дергаются и стонут, иногда кричат от боли, но никак по-другому ни на что не реагируют.

Среди пленных – три выживших янычара и два туземца. **Средний (+0) тест *«Медики»*** за каждого пленного позволит отсоединить его от машины. Через несколько минут они будут чувствовать себя достаточно хорошо, чтобы идти на своих двоих. Один янычар уже слишком плох и скоро умрёт, даже если отсоединить его от орудия пыток. Вид подобных зверств может поколебать даже самую стойкую душу. Гвардейцы, увидевшие эту машину, получают 1к5 *очков безумия*.

Ворота улья

В дальней части каверны расположены массивные двадцатиметровые ворота, покрытые пылью, мхом и глубоко въевшейся грязью, но совершенно нетронутые. Эти ворота – вход в заброшенный улей, на котором расположен лагерь генерала. Рядом с ними есть маленькая панель управления. **Простой (+10) тест *«Пользования техники»*** позволит понять, что ворота заперты изнутри, и чтобы войти, требуется код.

Бой с генералом Скаром

Найти генерала – первостепенная цель задания. Исследуя лагерь, гвардейцы быстро столкнутся с ним. Скорее всего, генерал встретиться им в одном из трёх следующих мест.

Зал совещаний: там Скар окажется скорее всего. Он проводит в зале совещаний много времени, координируя действия своих войск. Если персонажи встретятся с генералом здесь, зачитайте или перескажите следующее:

Сурового вида мужчина с пересекающим лысую голову шрамом поднимает взгляд от стола и выпрямляется в полный рост. Медали на его груди говорят, что вы наконец-то нашли генерала Скара. Он кладёт руки на рукоять болт-пистолета и эфес силового меча.

– Похоже, пара проклятых имперцев всё же добралась сюда. Ну что ж, начнём, у меня дел по горло.

Жилище генерала: если персонажи проникли в лагерь в глухой полуночный час, не подняв тревоги, вполне возможно, они застанут генерала спящим в своей комнате. Если персонажи встретятся с генералом здесь, зачитайте или перескажите следующее:

Вы видите знаменитого генерала Скара, ужас Империума и опору домината, крепко спящим. Так он выглядит не легендарным героем, а просто усталым стариком. Он хрипит, кашляет и ворочается во сне, не подозревая о вашем присутствии.

Поле боя: если в лагере поднялась общая тревога, персонажи встретят генерала, сражающимся плечом к плечу со своими людьми в первых рядах. Если персонажи увидят генерала в бою, зачитайте или перескажите следующее:

Из рассеявшихся клубов дыма появляется фигура. Седой человек с десятками медалей, наград и лент на мундире встаёт во весь рост и обнажает меч. Он воздевает охваченный трещащим силовым полем клинок вверх и кричит: «Вперед, солдаты! За Севера и доминат!» Враги вокруг вас ревут и бросаются в атаку. Похоже, вы наконец-то нашли генерала.

Если персонажи встретят генерала в зале совещаний или на поле боя, он нападёт (его профиль см. на стр. 400). Генерал вооружен силовым мечом и болт-пистолетом и готов биться не жизнь, а на смерть. Участь же спящего генерала остаётся на милость персонажей – его легко можно убить или взять в плен.

Как только генерал будет убит или попадёт в плен, тёмные эльдары атакуют (см. ниже).

Дети Шипов атакуют

Как только генерал Скар будет схвачен или убит или если *отделение* будет вынуждено отступить из лагеря или сунется в пещеру или достигнет большого *уровня угрозы* (см. раздел **«Уровень угрозы»**), тёмные эльдары нападут на гвардейцев.

Зачитайте или перескажите следующее:

Воздух наполняет высокий, пронзительный вой, похожий на скрежет ржавых шестерёнок друг о друга и звук разбивающегося стекла. Несколько чёрных, парящих над землей боевых машин, с визгом несутся к вам. На них восседают фигуры в шипастых чёрных панцирях.

Вожак привстаёт в седле и разражается смехом.

– Дети Империума, вы стойкие солдаты. Такая сильная воля. Так восхитительно будет её сломить. Можете пытаться бежать, если хотите, можете сражаться, но ваш конец всё равно будет… – Он снимает шлем, обнажая бледную кожу, чёрные глаза, заострённые уши и губы, кривящиеся в жестокой улыбке. – Неприятным.

Увидев Детей Шипов, персонажи могут предпринять **простой (+10) тест *«Запретного знания (Ксеносы)»*.**

● **Одна ступень успеха:** это не солдаты Северова домината, а точно ксеносы.

● **Две и больше ступеней успеха:** это воины-эльдары, известные свои долголетием, ловкостью и великолепным оружием.

● **Три и больше ступеней успеха:** эти порочные, одетые в чёрное ксеносы – секта эльдарской расы, известная своей испорченностью. Они упиваются резней и чужими страданиями и обожают мучить своих врагов.

Отряд лорда Вета состоит из **двух гравициклов «Разбойник»** (см. стр. 347) с неподвижными осколковыми винтовками и **всадниками-кабалитами** (стр. 343), вооруженными отравленными клинками, и **одного «Яда»**, что везёт двух **кабалитов** с осколковыми винтовками и самого **лорда Калька Вета** (его профиль см. на стр. 400). Они немедленно атакуют персонажей игроков. «Разбойники» прикрывают «Яд» с флангов.

Боевая техника

Вооружите тёмных эльдаров, что едут на «Разбойниках» тёмными копьями вместо отравленных клинков.

Бой или бегство

Тёмные эльдары намного превосходят персонажей и легко уничтожат их в открытом бою. Существует несколько тактических решений, которыми может воспользоваться *отделение* для того, чтобы унести ноги.

Скрытность: персонажи могут попытаться спрятаться от тёмных эльдаров, нырнув в любое подходящее укрытие. Воины-кабалиты обладают сверхъестественными чувствами, и скрываться от них очень непросто. Кроме того, игроки не получают бонуса за ночь, поскольку тёмные эльдары отлично видят в темноте.

Маневры и уклонения: антигравитационная техника тёмных эльдаров чрезвычайно маневренна, но и у неё есть недостаток – она очень плохо подходит для действий в густых вирбийских лесах. Если персонажи игроков успеют добраться до леса или если силы Имперской Гвардии будут вести бой вблизи лагеря, тёмные эльдары бросят погоню. Переманеврировать боевые машины тёмных эльдаров очень непросто – для этого нужен искусный водитель (см. врезку **«Сумасшедшие погони»** на стр. 265).

Маскировка: если персонажи носят форму северовских солдат, тёмным эльдарам будет непросто отличить их от настоящих защитников домината. Если тёмные эльдары примутся стрелять по ударным пехотинцам, те не замедлят с ответом (особенно, если генерал Скар мёртв или не может командовать). В поднявшемся хаосе *отделение* может сбежать.

Отвлечение: иной эффективной тактикой против тёмных эльдаров может быть отвлечение. Лорд Вет очень заносчив, не потерпит оскорблений ни от кого и, не раздумывая бросится в погоню за тем, кто посмеет насмехаться над ним, вместо того, чтобы преследовать *отделение* более умно. Хотя персонаж или *товарищ*, что будет отвлекать внимание, скорее всего, погибнет или попадёт в плен, остальные гвардейцы смогут вернуться к своим невредимыми.

Бой: в противовес вышеизложенному, персонажи могут принять бой. Эльдары превосходят их числом, умением и вооружением, так что непохоже, что герои смогут пережить этот бой. См. врезку **«Отступаем!»**, где описано, как можно предостеречь игроков о том, что силы будут явно неравны.

Зов о помощи: вероятно, персонажи обратили внимание на арсенал 37-го полка маккавейских янычар на Эпсилоне-12 (см. раздел **«Осмотр заставы»**). В этот миг гвардейцы могут решить прервать вокс-молчание и связаться со своими товарищами поблизости, запросив артиллерийскую или авиационную поддержку, чтобы уравнять шансы и скоординировать свои действия с янычарами, чтобы обеспечить себе отход.

Как и ранее, если игроки никак не могут сообразить, как им пережить бой с Детьми Шипов, ведущий может позволить одному из персонажей пройти **средний (+0) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»*** и дать небольшую подсказку или указать на тактическую возможность за каждую ступень успеха.

Перегруппировка

К этому мигу несколько полных рот маккавейских янычар уже пробились вглубь территории домината, и *отделение* может воссоединиться с ними. Если на пятки персонажам наступают тёмные эльдары, янычары встанут в построение и, после короткой перестрелки, заставят ксеносов отступить. Отогнав врага, маккавейцы предложат оставшимся в живых персонажам сопровождение до передовой заставы.

Отступаем!

В этом приключении хватает обстоятельств, в которых *отделение* может столкнуться с превосходящими силами противника. По решению ведущего, при встрече с действительно многочисленным врагом, *отделение* может пройти **рутинный (+20) тест *«Учёного знания (Тактика Империалис)»***, успех в котором подскажет, что шансы явно неравны, а ведущий может предложить им отступить или отойти и перегруппироваться в меру своих способностей.

Разбор полётов

«Должен признаться, я не думал, что хоть кто-то из вас вернётся живым»

- полковник Рейкс Гарн

Приключение завершается, когда персонажи успешно возвращаются на заставу Эпсилон-12. Полковник Гарн требует их к себе на доклад немедленно. Он ждёт, что они явятся в его палатку сразу же по прибытии, делая исключение лишь для тяжелораненых. Полковник подчеркивает важность любых новых сведений и отправляет срочное сообщение вирбийскому верховному командованию. Если игроки взяли генерала Скара живым, его тут же подготовят к переправке по инстанциям и допросу.

Если генерал остался в живых и на свободе, то технически, *отделение* не справилось со своей главной задачей. Хотя полковник не станет спешить с дисциплинарными мерами, все документы будут говорить о провале операции.

Независимо от участи генерала, если персонажи смогли спасти от тёмных эльдаров кого-нибудь из пленённых гвардейцев и вернуться с ним на заставу, маккавейцы увидят в этом знак великой милости Бога-Императора. Боевой дух возрастёт, и вся старая неприязнь к персонажам будет забыта. Персонажи игроков получают **бонус +10 ко всем *социальным* тестам с маккавейскими янычарами** до конца кампании.

Награды

Пережив это приключение, персонажи игроков получают **500 *очков опыта***. Если у них получилось взять генерала Скара живым, они получают дополнительные **600 *очков опыта***. Убийство генерала принесёт лишь **300 *очков опыта***. Сверх того, *отделение* заработает ещё **100 *очков опыта***, если сумело спасти кого-то из пленников из застенков тёмных эльдаров. Также, по решению ведущего, персонажи могут получить ещё по **100 *очков опыта*** за каждое успешно завершённое *событие*.

Также своими действиями *отделение* может заслужить повышение *уровня снабжения*. За доставленные сведения о том, что Северов доминат спелся с тёмными эльдарами, персонажи получают **+1 к *уровню снабжения***. Предоставленные командованию тактические планы северовцев из зала совещаний в штабе принесут гвардейцам ещё **+2 к *уровню снабжения***. Наконец, за освобождение кого-то из имперских пленников, *отделение* может увеличить свой *уровень снабжения* **ещё на +1**. Если же персонажи не смогли ни схватить, ни убить генерала, их *уровень снабжения* понизится **на -2**.

Также персонажи могут быть представлены к награде (см. раздел **«Боевые награды»**, стр. 283).

Приложение

Ниже описаны NPC и боевые машины, которых герои могут повстречать в ходе приключения. Подразумевается, что все NPC имеют талант *«Владение оружием»*, нужный для того, чтобы использовать имеющееся у них оружие.

Вирбийский воин-байкер

Байкеры-варвары из вирбийских племён-караванов с рождения учились гонять по просторам своей родной планеты. В бою они используют свои мотоциклы, копья и мечи в полной мере, совершая действие «*Ударил-отступил*» (см. стр. 265).

Вирбийский воин-байкер (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	35	35	25	30	30	25
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** кольчуга (руки 2, торс 2, ноги 2)				

Умения: *«Атлетика (Сил)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Выживание (Вос)+10»*, *«Навигация (Планетарная) (Инт)»*, *«Скрытность (Лов)»*, *«Уклонение (Лов)»*, *«Управление (Наземная техника) (Лов)+10»*, *«Языкознание (Низкий готический) (Инт)»*.

Таланты: *«Железная челюсть»*.

Оружие: копьё (1к10+3 Р, ББ 0, Примитивное (8)), меч (1к10+3 Р, ББ 0, Сбалансированное).

Снаряжение: вирбийский боевой мотоцикл.

Зацепки на будущее

Задание, что гвардейцы выполняли на Вирбие, может быть, как просто интересным эпизодом в их карьере, так и началом долгой и славной кампании. Если ведущий решит продолжить приключения игроков на Вирбие, вот несколько вариантов будущих сценариев:

● Заброшенный улей, что нашли персонажи – целый большой регион, который нужно исследовать. В подземном городе можно многое узнать о Вирбие, каким он был до катастрофы и найти его ныне утраченные достижения. Ходят слухи, что этот улей очень опасен – там можно наткнуться на ловушки, мутантов и чего похуже.

● Тёмные эльдары всё так же угрожают Вирбию, и с ними надо что-то делать. Персонажи могут получить задание найти лорда Калька Вета и уничтожить его. Также может случиться полноценное вторжение тёмных эльдаров, что сильно изменит масштабы битвы за планету.

● Если генерал Скар остался в живых, *отделение* может снова отправится на его поиски. Если он был схвачен или убит, война с северовцами продолжит бушевать, и персонажи смогут отправиться в бой в первых рядах.

● Племена-караваны – разрозненная, но могучая сила на Вирбие. Командование может приказать персонажам сопровождать посла-миссионера на крупное собрание племён-караванов. Они должны будут не только заботиться о его безопасности, но и следить за тем, чтобы всё прошло так гладко, как только возможно.

Вирбийский боевой мотоцикл

Боевые мотоциклы – один из последних остатков имперских технологий, что сохранились у жителей Вирбия. Они основаны на малоизвестном СШК, и пользуются почти религиозным обожанием аборигенов.

Вирбийский боевой мотоцикл (Техника, колёсная)	
Прочность: 15 **Броня:** лоб 16, борт 16, корма 16.	**Скорость:** крейсерская – 80 км/ч, тактическая – 20 м.
Размер: крупный (5)	**Маневренность:** +11

Особенности: *«Колёсная техника», «Мотоцикл», «Надёжный», «Открытый»*,

Экипаж: один всадник.

Транспортная вместимость: нет.

Солдат Северова домината

Рядовые бойцы домината на Вирбие – совсем зелёные, многие из них ещё ни разу не бывали в бою. Их послали сражаться, почти не обучив, и многие из них убегут, поджав хвост, едва завидев настоящий бой.

Солдат Северова домината (Рядовой)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	35	35	35	28	31	25	25
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** флак-доспех (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Выживание (Вос)», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Язык (Низкий готический) (Инт)»*.

Таланты: *«Быстрая перезарядка»*.

Оружие: лазган (лёгкое, 100 м., 1/3/-, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное), боевой нож (1к5+3 Р, ББ 0).

Снаряжение: униформа Северова домината, вокс-бусина, две батареи для лазгана.

Трусость: если отряд северовских солдат потеряет больше половины своей численности в одном столкновении, каждый выживший должен предпринять **средний (+0) тест Силы воли**. Прошедшие его продолжают сражаться, остальные бегут или сдаются.

Мысль дня:

«Обращаясь спиной к Повелителю Человечества, еретик обращается спиной ко всему человечеству»

Ударный пехотинец Северова домината

Это ветераны, до мозга костей преданные Северову доминату и прошедшие множество боёв. Генерал Скар держит их в резерве подле себя, на случай неизбежного предательства своих «союзников»-тёмных эльдаров.

Ударный пехотинец Северова домината (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	35	35	35	28	38	30	30
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** панцирный доспех штурмовика (всё по 6)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Вос)+10», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Проницательность (Вос)», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)+10», «Языкознание (Низкий готический) (Инт)»*.

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Стальные нервы»*.

Оружие: пробивной лазган (лёгкое, 60 м., 1/3/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 30, 2 ПД), нож (1к5+3 Р, ББ 0), две фраг-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Взрыв (3)).

Снаряжение: униформа Северова домината, вокс-бусина, три батареи для пробивного лазгана.

Генерал Гарвакс Скар

Генерал Скар – сурового вида мужчина, чью лысую голову пересекает длинный жутковатый шрам. Он – ветеран множества битв, что видно по его глазам, в которых светится заработанный десятилетиями сражений боевой опыт, позволяющий генералу демонстрировать великолепный уровень тактики в каждом столкновении с врагом.

Генерал Гарвакс Скар (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	45	35	40	40	35	38	45	45
Количество ран: 19				**Скорость** 4/8/12/24				
Общий БВ: 4				**Броня:** флак-доспех (всё по 4)				

Умения: *«Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)+20», «Выживание (Вос)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+20», «Навигация (Планетарная) (Инт)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)+10», «Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+10».*

Таланты: «*Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Офицерское оружие», «Парное оружие (Рукопашная, Стрельба)» «Стальные нервы».*

Оружие: болт-пистолет (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывающее), силовой меч (1к10+5 Э, ББ 5, Силовое поле, Сбалансированное).

Снаряжение: устройство связи, отражающее поле, респиратор, четыре магазина для болт-пистолета.

Грузовик снабжения Северова домината

Доминат использует такие грузовики с крытыми брезентом кузовами, чтобы подвозить на передовую ящики с боеприпасами, провиантом и другими припасами.

Грузовик снабжения Северова домината (Техника, колёсная)	
Прочность: 26 **Броня:** лоб 29, борт 25, корма 23.	**Скорость:** крейсерская – 55 км/ч, тактическая – 13 м.
Размер: большой (6)	**Маневренность:** +2

Особенности: *«Колёсная техника», «Открытый».*

Экипаж: один водитель, один стрелок (турельное орудие)

Транспортная вместимость: восемь солдат Северова домината и ящики с припасами.

Орудия: турельный тяжелый стаббер (100 м., -/-/8, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 75, 2 ПД).

Лорд Кальк Вет

Как и многие сородичи, лорд Вет – высокий, изящный гуманоид с бледной кожей и заострёнными ушами, закованный в чёрный как смоль панцирный доспех. Каждое его движение дышит запредельной грацией и высокомерием.

Лорд Кальк Вет (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	50	34	39	9/62	37	48	36	40
Количество ран: 21				**Скорость** 9/18/27/54				
Общий БВ: 3				**Броня:** доспех кабалита (всё по 4)				

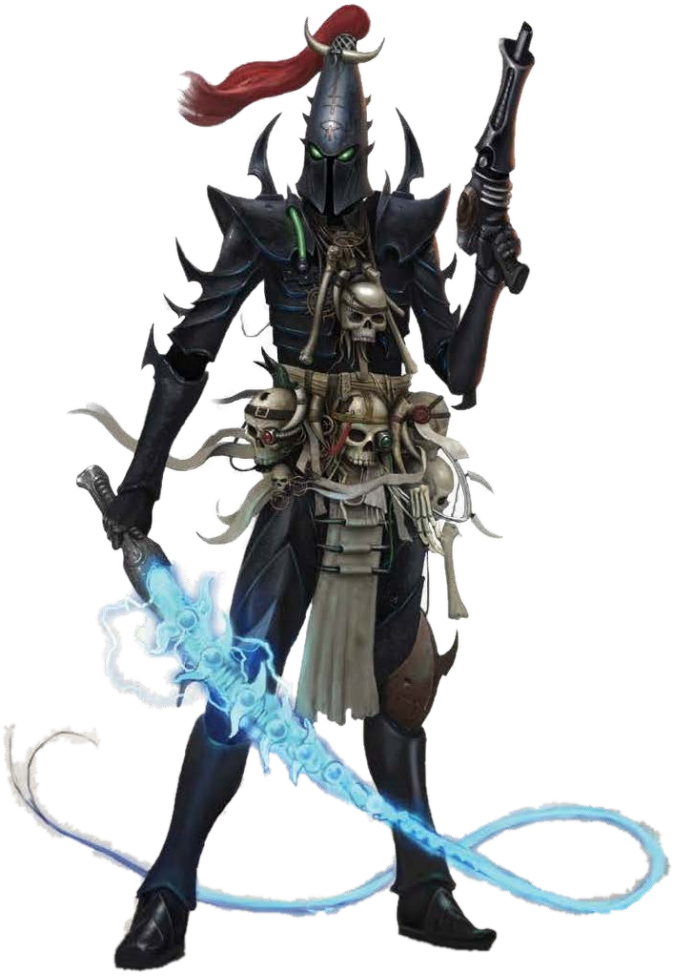
Умения: «*Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+10», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)+10», «Парирование (ББ)+10», «Проницательность (Вос)», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Молниеносные рефлексы», «Паранойя», «Подскок», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Ночное зрение»*, «*Сверхъестественная Ловкость (+3)».*

Оружие: осколковая винтовка (лёгкое, 100 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Отравленное (1)), отравленный клинок (1к5+3 Р, ББ 2, Отравленное (1)).

Снаряжение: четыре магазина для осколковой винтовки.



Часто задаваемые вопросы

«Не, я не хочу спрашивать комиссара, почему мы должны воевать на этом Императором забытом куске камня. Раз ты такой любопытный, чего сам не спросишь?»

- капрал Роберт Миер, 313-й полк кернеленских рейдеров

Вопрос: как подсчитывать итоговое количество ступеней успеха в состязательном тесте?

Ответ: итоговое количество ступеней успеха в состязательном тесте равняется количеству ступеней успеха, набранных в непосредственно предпринятом тесте, независимо от того, сколько ступеней успеха набрал противник.

Вопрос: как часто персонаж может бросать тесты *снабжения*, чтобы получать предметы?

Ответ: в целом, это остаётся на усмотрение ведущего и зависит от особенностей театра военных действий (а также терпимости интендантов или членов Департаменто Мунитурум, которых персонаж осаждает своими запросами). Вообще, если персонаж провалил тест *снабжения*, брошенный для получения предмета, это значит, что пока не произойдут какие-то значительные изменения обстановки, нужный ему предмет законно не достать.

Вопрос: какие предметы входят в *стандартный набор* персонажа?

Ответ: в стандартный набор входят: универсальный набор (см. стр. 65), снаряжение, предоставляемое доктринами, дополнительное полковое снаряжение (см. стр. 66) и специальное снаряжение, что даёт персонажу его специальность.

Вопрос: в специальном снаряжении ратлинга есть пункт «длиннолаз или снайперская винтовка с оптическим прицелом». Значит ли это, что длиннолаз тоже снабжается оптическим прицелом?

Ответ: нет, прицел положен только для снайперской винтовки.

Вопрос: получает ли штурмовик заплечный блок питания для своего пробивного лазгана?

Ответ: да. Как и указано в его описании самого пробивного лазгана на стр. 171, он комплектуется десятикилограммовым заплечным блокам питания, который позволяет сделать тридцать выстрелов.

Вопрос: может ли оружие иметь одно свойство несколько раз?

Ответ: нет. К примеру, если стрелковое оружие изначально имеет свойство *«Надёжное»*, а также получает свойство *«Надёжное»* за *хорошее качество*, в итоге оно обладает всего одним свойством *«Надёжное»*. Таким образом, если оно по каким-то причинам теряет свойство, оно теряется совсем, а не сохраняется «потому что их два». Нет, оно всегда одно.

Вопрос: про наводчик (стр. 186) сказано, что он может снижать все штрафы на Дальний бой на одну ступень. Значит ли это, что он снижает каждый получаемый штраф или только итоговую сумму штрафов?

Ответ: снижение штрафа применяется только к итоговой сумме. К примеру, персонаж *прицеливается* (что даёт ему бонус +10) и совершает *стандартную атаку* (ещё +10) в *сбитого с ног* врага (штраф -10), полускрытого клочьями тумана (ещё -20). Итоговый штраф составит -10, а благодаря наводчику – обнулится. Если бы персонаж потратил полное действие на *прицеливание* (получив за него бонус +20), то его итоговый модификатор составил бы +0, и наводчику было бы нечего уменьшать – и он бы не оказал никакого эффекта.

Вопрос: может ли санкционированный псайкер использовать талант *«Благосклонность Варпа»* и улучшение *товарища «Последняя предосторожность»* при одном броске по **таблице 7-2 «Психические феномены»**? В каком порядке применять эти способности?

Ответ: да, псайкер может использовать обе способности для того, чтобы перебросить кости по **таблице 7-2 «Психические феномены»**, а применяются они в порядке, выбранном самим псайкером. Учтите, что ещё он может потратить *очко судьбы* для того, чтобы перебросить результат после использования обеих упомянутых способностей (но для того, чтобы иметь право перебрасывать наибольшее число раз, *очко судьбы* должно применяться последним; результат, полученный благодаря перебросу за *очко судьбы* всегда окончательный).

Вопрос: как взаимодействуют свойство *«Разящее»* (стр. 168) и талант *«Каменная кожа»* (стр. 140)?

Ответ: как указано в описании свойства *«Разящее»*, «это уменьшение [бонуса Выносливости] происходит только для подсчёта урона». Подсчёт урона включает в себя и подсчёт критического урона (который уменьшается талантом *«Каменная кожа»*). Таким образом, атака со свойством *«Разящее»*, уменьшает *сверхъестественную выносливость* цели и снижает уменьшение урона, что предоставляет талант *«Каменная кожа»*.

Вопрос: добавляет ли персонаж свой бонус Силы к урону, наносимому механодендритами (например, манипуляторным, медицинским и ремесленным со стр. 204-205)?

Ответ: да. Эти механодендриты могут использоваться как холодное оружие и считаются им во всех отношениях.

Вопрос: какой талант группы *«Владение оружием»* необходим персонажу, чтобы использовать механодендрит в ближнем бою?

Ответ: для этого достаточно таланта «*Механодендрит (Оружейный)»*. Если персонаж не обладает таким талантом, он получает штраф за использование оружия без тренировки, когда применяет свой механодендрит как холодное оружие, даже если он умеет обращаться с таким механодендритом как с инструментом, располагая талантом *«Механодендрит (Вспомогательный)»*.

Вопрос: может ли сервитор, являющийся *товарищем* техножреца-машиноведа выполнять *приказы*, которые не указаны как предназначенные для сервиторов?

Ответ: да, ведь этот сервитор все равно считается *товарищем*, просто особого типа. Любой *товарищ* может исполнять любые приказы, кроме тех, что предназначены строго для *товарищей* определенного типа (такого как сервитор у техножреца или викарий священника).

Вопрос: если полк создается с несколькими вариантами оружия, заменяющими *главное*, какое считается *главным* в итоге?

Ответ: это решение принимается ещё во время создания полка. Ведущий и игроки просто выбирают одно, которое и становится *главным.*

Примечания

В эту русскоязычную **«Базовую книгу правил Only War»** мною включена единственная существующая эррата – вносимые ей поправки уже вставлены в текст, а идущий в комплекте FAQ вы видите страницей выше. Кроме того, я дополнил книгу материалами из **«Набора ведущего»** (он включает советы по ведению длинных кампаний и готовое приключение **«Старые вояки»**), а также парой мелочей из официальных приключений. Как и всегда, я затыкал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 40	Цитата «Мы ведём эту войну…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 41	Врезка «Касркины»	Примечание переводчика
Стр. 42	Врезка «Епитимья предателя, бич Мракозуба»	Официальное приключение **«Спасение Покоя»**
Стр. 46	Врезка «Всадники смерти»	Примечание переводчика
Стр. 46	Цитата «Мы – корпуса смерти, сынок»	«Воины Ультрамара»
Стр. 50	Цитата «Они могут…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 54	Врезка «Оружие и снаряжение элизийцев»	Примечание переводчика
Стр. 75	Цитата «Медицинская сумка»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 81	Врезка «Лазган»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 83	Цитата «Может оказаться, что…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 89	Цитата «Не пытайтесь заговорить с псайкером»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 91	Цитата «Нет армии, великой достаточно…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 93	Цитата «Перед моими глазами проходили самые странные вещи»	Кодекс Имперской Гвардии (6-я редакция)
Стр. 118	Врезка «Человеческое тело – вершина совершенства…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 123	Цитата «Проявляет ли кто-то…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 125	Цитата «Любой солдат, расхищающий имущество…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 129	Врезка «Жаргон Имперской Гвардии»	Кодекс Имперской Гвардии (3.2-я редакция)
Стр. 150	Врезка «Дополнительные таланты»	Примечание переводчика
Стр. 164	Цитата «Под моим командованием…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 167	Цитата «Мы залили этот бункер огнём…»	Кодекс Имперской Гвардии (6-я редакция)
Стр. 179	Цитата «Прячутся в лесу?»	Кодекс Имперской Гвардии (6-я редакция)
Стр. 181	Врезка «Мины-прыгуны»	Официальное приключение **«Apostasy Gambit»**
Стр. 181	Цитата «Ода верному мгновенью»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 188	Врезка «Переключатель вида боеприпасов»	«Базовая книга правил **Dark Heresy**»
Стр. 202	Цитата «Ты, должно быть, скажешь…»	«Адепты тьмы»
Стр. 214	Врезка «Поисково-ударные ракеты»	Примечание перводчика
Стр. 217	Врезка «Противотанковые заграждения»	Официальное приключение **«Apostasy Gambit»**
Стр. 231	Цитата «Любой солдат, затронутый Варпом…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 234	Врезка «Психосила «Чтение разума»»	Официальное приключение **«Final Testament»**
Стр. 234	Примечание переводчика	Пояснение к предыдущему пункту
Стр. 291-295	Раздел «Кампании Имперской гвардии»	Набор ведущего для **Only War**
Стр. 295	Цитата «Я оставил позади…»	Кодекс Имперской Гвардии (2-я редакция)
Стр. 315	Врезка «Открытие Коронуса»	**«Эпоха Коронуса»** (Хронология к **Rogue Trader**)
Стр. 317	Врезка «Ахиллов крестовый поход»	**«Не ведая страха»** (Хронология к **Deathwatch**)
Стр. 359	Разделы «Сержант…» и «Лейтенант Имперской Гвардии»	Официальное приключение **«No Surrender»**
Стр. 362	Раздел «Техножрец-машиновед»	Официальное приключение **«No Surrender»**
Стр. 380-400	Приключение «Старые вояки»	Набор ведущего для **Only War**
Стр. 399	Цитата «Мысль дня»	Официальное приключение **«Final Testament»**
Стр. 401	Раздел «Часто задаваемые вопросы»	Эррата 1.0 для **Only War**

Only War™

Имя персонажа _____ Имя игрока _____

Полк _____ Специальность _____

Характер _____ Описание _____

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)*	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☐	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (С)	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Планетарн) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звездная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземное) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (ББ)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Вос)	☐	☐	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

* Специализированное умение

Таланты и особенности

+

_____

Раны:

Всего ( )
Текущие ( )
Усталость ( )

Критический урон _____

_____

Безумие:

Очки ( )

Психические расстройства _____

_____

_____

Порча:

Очки ( )

Осквернения _____

_____

_____

Мутации _____

_____

_____

Скорость передвижения

Половинное ( ) Натиск ( )
Полное ( ) Бег ( )

Очки судьбы:

Всего ( ) Текущие ( )

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2012.
Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Only War™

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)

Оружие

Название

Класс	Урон	Тип урона	ББ
Дист	РО	Маг	Пер

Спецправила

Оружие

Название

Класс	Урон	Тип урона	ББ
Дист	РО	Маг	Пер

Спецправила

Оружие

Название

Класс	Урон	Тип урона	ББ
Дист	РО	Маг	Пер

Спецправила

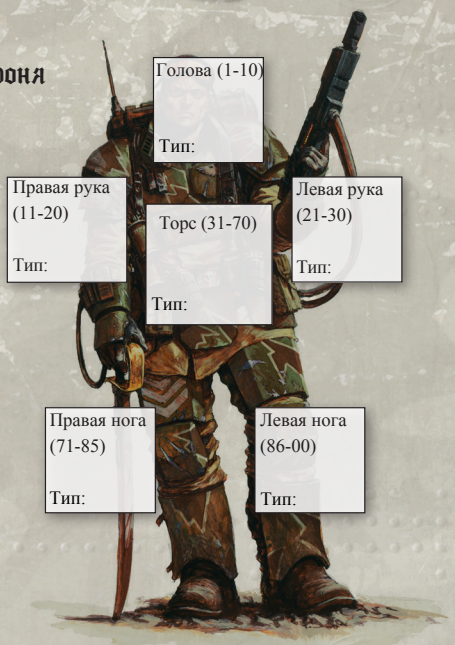
Оружие

Название

Класс	Урон	Тип урона	ББ
Дист	РО	Маг	Пер

Спецправила

Броня



Снаряжение

Психосилы

Пси-рейтинг: [_____]

Товарищ

Имя_____

Статус_____

Специальные способности

Опыт:

Непотраченный ОО [_____]

Всего ОО потрачено [_____]

Склонности

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2012.
Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

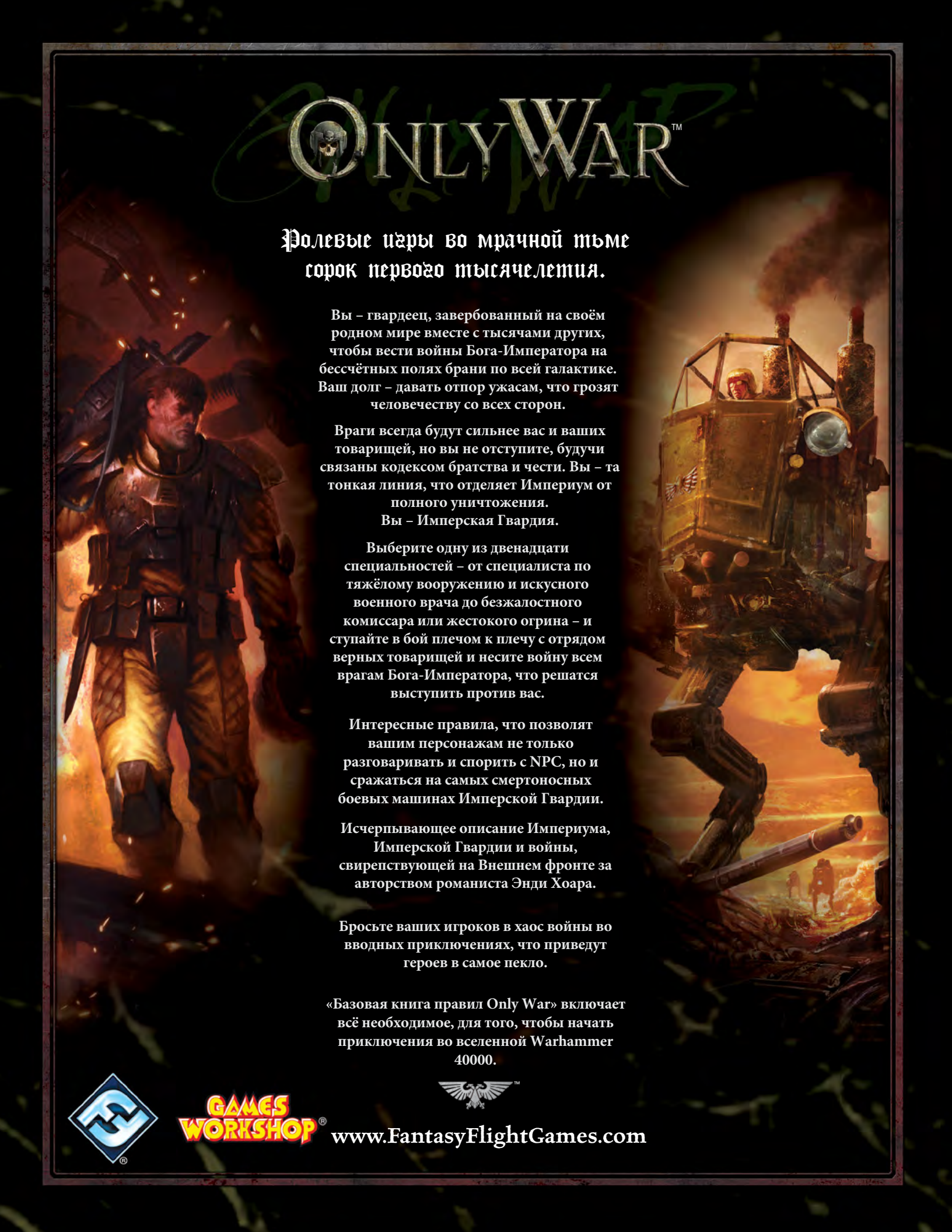
Позывной отделения:

Полк:

Сведения:

Уровень снабжения:

Имя	Состояние	Характер	Причина смерти


Only War™
Ролевые игры во мрачной тьме сорок первого тысячелетия.
Вы – гвардеец, завербованный на своём родном мире вместе с тысячами других, чтобы вести войны Бога-Императора на бессчётных полях брани по всей галактике. Ваш долг – давать отпор ужасам, что грозят человечеству со всех сторон.
Враги всегда будут сильнее вас и ваших товарищей, но вы не отступите, будучи связаны кодексом братства и чести. Вы – та тонкая линия, что отделяет Империум от полного уничтожения.
Вы – Имперская Гвардия.
Выберите одну из двенадцати специальностей – от специалиста по тяжёлому вооружению и искусного военного врача до безжалостного комиссара или жестокого огрина – и ступайте в бой плечом к плечу с отрядом верных товарищей и несите войну всем врагам Бога-Императора, что решатся выступить против вас.
Интересные правила, что позволят вашим персонажам не только разговаривать и спорить с NPC, но и сражаться на самых смертоносных боевых машинах Имперской Гвардии.
Исчерпывающее описание Империума, Имперской Гвардии и войны, свирепствующей на Внешнем фронте за авторством романиста Энди Хоара.
Бросьте ваших игроков в хаос войны во вводных приключениях, что приведут героев в самое пекло.
«Базовая книга правил Only War» включает всё необходимое, для того, чтобы начать приключения во вселенной Warhammer 40000.
GAMES WORKSHOP®
www.FantasyFlightGames.com